Tot.200

200期特别企划：铿锵200·2008次世代收视指南

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

创刊200期纪念

ISSUE 200

160页+120分钟标准DVD

精彩满载！+真·风神制作

攻略透解

彩虹六号 维加斯2/迷失 穿越多莫斯

忍者龙剑传 龙剑/戏剧迷宫 樱大战 缘因有你/凉宫春日的迷惑

Gamehalo DVD

如龙 见参剧情影像 / 战神 奥林匹斯之链剧情影像

热血最强之战神 最速通关极限挑战 / 海量游戏新作影像放送

THE 10th ANNIVERSARY UCG 十年 游戏机实用技术 1998-2008

2008.4B 定价：RMB 15

ISSN 1008-0600
08>
9 771008 060006

赠品 | 200期特别纪念海报+Gamehalo DVD

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

值此《游戏机实用技术》创刊十周年之际，谨向贵社表示热烈的祝贺！

贵刊在漫漫十年的历程中取得了显著的成绩，为中国读者了解世界电子游戏的发展做出了很大贡献。祝《游戏机实用技术》杂志越办越好！

安田哲彦



安田哲彦 总裁

索尼电脑娱乐（亚洲）公司



戈翎 Corinne Le Roy

上海育碧电脑软件有限公司总裁

Congratulations to TV Game on your 10th anniversary. I wish TV Game would continue to be one of the best game magazines in China.

CORINNE LE ROY

热烈祝贺《游戏机实用技术》杂志10周年庆！我祝愿《游戏机实用技术》能够继续成为中国最好的游戏杂志之一。

十年创一刊

百卷破千关

神鸿谨贺《游戏机实用技术》十载华诞

十年耕耘，
二百期刊，
引领潮流任重道远。
一枝独秀，
八方来贺，
领袖同侪来日方长。

陈学良

Maurice Tan



陈学良 Maurice Tan

微软娱乐及设备事业部
大中华区董事总经理

[illegible]



刘克丽 媒体总编

CNET(中国)

Cnet(中国)

刘克丽

媒体总编

2008.3.14

恭喜《游戏机实用技术》200期

兹代表EA全体员工对《游戏机实用技术》一直以来对业界的真知灼见表示感谢！

正值中国游戏产业蓬勃发展的今天，EA将坚持为玩家带来富有乐趣的世界一流游戏体验，共谱中国游戏产业的春天！

并祝《游戏机实用技术》杂志越办越好！

简士轩



简士轩 总经理

艺电计算机软件(上海)有限公司



王宁

新浪游戏事业部副总经理

十年相伴，新浪游戏祝愿《游戏机实用技术》再创辉煌！

新浪游戏事业部副总经理 王宁

「遊戯機実用技術」10周年おめでとうございます！

山中 譲児

SQUARE ENIX (CHINA) CO.,LTD

副総経理

谨贺《游戏机实用技术》十周年志庆！



山中让儿 副总经理

Square Enix (CHINA) CO., LTD

想玩家之所想！创玩家所未创！罗技公司祝《游戏机实用技术》更上一层楼！



魏文杰

罗技中国区经理



沈国定

第九城市副总裁

祝贺《游戏机实用技术》创刊十周年！“十年磨一剑”，感谢你们为中国游戏业做出的伟大贡献，预祝未来取得更大成就，对国内游戏业界的影响力节节攀升！

沈国定

游戏机实用技术
創刊10周年
おめでとうございます。

現在DOA onlineは盛大さんと協力し
鋭意開発中です
楽しみに待っていて下さい。

長谷川

恭贺《游戏机实用技术》创刊十周年！
《死或生在线》正在与盛大合作锐意开发中，敬请期待！

祝《游戏机实用技术》
十周年 庆贺！





冯一迟 项目经理

上海盛大网络发展有限公司

长谷川 仁 制作人

TECMO株式会社

十载风雨，携手同行。为中国游戏业的明天，让我们互励互勉，共同进步。

——贺《游戏机实用技术》创刊十周年！

刘威



刘威

《家用电脑与游戏》杂志社副社长



陈振宇 执行总编

《游戏基地》杂志社

中国电视游戏第一刊，中国游戏玩家的好朋友。

陈振宇

《游戏机实用技术》以专业的精神、详实的内容在国内电视游戏媒体中首屈一指，一直是我刊借鉴与学习的良师益友。此逢贵刊创刊十周年暨200期特刊之际，作为同行我们感到万分欣喜，在此祝愿贵刊欣欣向荣，继往开来，再创辉煌！

熊韬



熊韬

《电脑游戏攻略》主编

见证游戏行业的十年是一件不容易的事情，在《游戏机实用技术》创刊十周年之际，真诚祝愿《游戏机实用技术》再创辉煌！

wuhao



吴昊

《微型计算机》执行主编



王晨

《大众软件》执行主编

祝《游戏机实用技术》在TV GAME媒体中保持领先！

王晨

《游戏机实用技术》：

200期高兴！带更多中国人踏上游戏征途。

《万家科学》

李国庆

08.3.6.



李国庆

《万家科学画报》主编

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第200期 TV GAME半月刊
2008年4月B

CONTENTS

Part 1

4B

COVER STAFF

封面设计: Jason



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。









游戏情报站

欧版X360全面降价80欧元，销量立增！ 36
育碧获得汤姆·克兰西名下所有知识产权 36
EA/T2并购案续报：求婚转为逼婚 37
NDS版《女神侧身像 负罪者》公开 38

特稿

弦外之音——初探自适应环绕音效体验技术 42
狩猎之魂的进化——“《怪物猎人》系列”回顾 76

前线狙击

抵抗2 58
街头霸王Ⅳ 62
我们是化石挖掘者 66
薄暮传说 60
无双大蛇 魔王再临 64

攻略透解







特快专递

影之传说2 82

研究中心

鬼泣4 84

游戏立方

多边共享区 124
问题小卖部 128
软硬兼施 130
真·天下无双 131
生化研究所 132
幻想通信 133

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

忍者龙剑传 龙剑 ①	Tecmo ②	动作 ③
NDS ④	Ninja Gaiden Dragon Sword ⑤	美版 ⑥
	2008年3月20日 ⑦ ⑧ 1人	39.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：13岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

廣告已屏蔽

697354

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总　顾　问：李子奇
社　　　长：马　力
总　　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：黄毅华　冯　健　罗质彬　王双鄂　王锐愚　郝　鑫　吕思霆

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年4月16日
定　　价：人民币15.00元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

街头霸王Ⅳ	62
湾岸3	光盘

NDS

哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS	73 118
忍者龙剑传 龙剑	72 98
时间空洞	74
我们是化石挖掘者	66
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	73 94
影之传说2	73 82

PS2

寂静岭 起源	74 120
凉宫春日的迷惑	104
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	68
瑞奇与叮当 尺寸事件	74
无双大蛇 魔王再临	64
战神	光盘

PS3

伯恩的阴谋	71
彩虹六号 维加斯2	72 90
抵抗2	58
机车风暴	光盘
镜之边缘	71
如龙 见参	光盘
神奇绿巨人	70
死刑犯2 充血	73
天鹅绒刺客	70
头文字D 最速传说	69
装甲八师	70
装甲核心 for Answer	72

PSP

CLANNAD	68
重生传说	72
无限回廊	73 117
星之海洋 二度进化	69
战神 奥林匹斯之链	117 光盘

Wii

Wii Fit	光盘
Wii Sports	光盘
大金刚喷射木桶赛	光盘
疯兔危机1&2	光盘
马里奥与索尼克 北京奥运会2008	光盘
任天堂全明星大乱斗X	75
世嘉超级明星网球	74 118
死亡之屋2&3 Return	74 119
我们爱高尔夫	光盘

X360

变形金刚	光盘
伯恩的阴谋	71
薄暮传说	60
彩虹六号 维加斯2	72 90
地狱羁绊	69
镜之边缘	71
迷失 穿越多莫斯	112
荣誉勋章 空降兵	光盘
山脊赛车6	光盘
丧尸围城	光盘
神奇绿巨人	70
死刑犯2 充血	73 119 光盘
天鹅绒刺客	70
装甲八师	70
装甲核心 for Answer	72

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	01
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	44
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	68
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	72
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	117
PS2殿堂	回味昔日经典 探索全新风采	120
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	134
Wii世代	解读异质主机的方方面面	136
PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	138
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	140
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	145
读编往来	读者与编辑的轻松交流	146
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	152
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	156
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	158

Gamehall DVD　本期光盘内容

小提示：杂志内文中有Gamehall影·像·收·录标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！









特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

铿锵200

十年，我们一起走过

统筹 多边形 文 UCG全体小编 美编 一刀

十年一眨眼，故事大不同。

在历史长河里，十年不过是短短一瞬；对于读者您来说，有可能是从少年步入青年，从学校走向社会，从孩子成长为家长；而对于UCG来说，已经从无到有，足足走过了两百期。

两百期绝不是什么目标，两百期对于UCG来说只能是一个更高的起点。回首十年，眺望往日点点星光，我们很庆幸有读者您的陪伴一起走过。值此创刊200期之际，UCG全体小编一起倾尽全力，试图从回忆中记录下我们一路走来的点点滴滴，通过这份游戏业的“魔鬼词典”，让我们一起回望过去，展望未来。

翻开这一页，有你的青春，以及我们共同的记忆。

业界篇

INDUSTRY

业界者，市场也。十年光阴，业界充满了欢声笑语和喜怒哀乐，虽然这些年来，我们中国玩家更多是作为旁观者而不是参与者，但这并不影响我们对业界的关心与牵挂，那些业界的大事，那些业界的人物，无一不是我们关注的对象。一点一滴构成了业界的历史，这些历史就是我们的记忆。

INDUSTRY

关键词001 暴发户

每一次主机的更新换代，都会有一些厂商抓住时机大展拳脚，光荣(Koei)便抓住了PS2这个机会。8年前，光荣在广大玩家心目中还是一个只会做历史策略游戏的厂商，不过光荣紧随PS2的脚步，首发推出了《决战》，之后又凭借"《真·三国无双》系列"的热卖一举成为拥有百万级大作的一线厂商。不过光荣的商业方针也一直受到不少人的批评，首当其冲的便是"《无双》系列"的《猛将传》。因此在很多人看来光荣和一线厂商还有很大差距，只能算是一个暴发户。

关键词002 浪子回头

在PS时代，Tecmo最强的武器就是《死或生》，因此为了赚取更高的利润，Tecmo做了很多骗钱的手段。仅拿《死或生2》来说，其家用机版仅在DC和PS2上推出，但是同一个作品在不同地区的版本都有区别，最常见的手段就是增加一两套服装，迫使FANS不得不反复掏腰包，最后还推出了"HARD CORE"版。但就是这样的一家公司加入了微软阵营后，昔日浪子突然摇身变为情痴一个，从此好女不再嫁二夫。反观之前记录良好的其他公司，倒是经常干出尔反尔的勾当，这不得不让人感叹：微软的钱真是好赚。

关键词003 百万

如果个个游戏都能达成销售目标，世界上就不会有游戏公司倒闭了。这个道理虽然简单，可惜就是有人不明白。Namco和Bandai联合宣布PS2游戏《机动战士高达 一年战争》之时，号称要以《灵魂能力》的技术来制作高达间的战斗。在东京召开的现场发布会上，双方制作人指点江山激扬文字，结束时全场高呼"百万"的一幕更是让人热血沸腾。可惜游戏发售后迅速值崩，虽然最后销量接近40万，但大部分都是在跌价后卖出的，"百万"一说成为美好的愿景。2007年光荣也拿着《欧普纳大冒险》喊出了"百万"的目标，结果游戏"不负众望"，发售当天即完成了0.5%的销售目标，离百万大关仅剩99万5000张。

关键词004 自立门户

不知从何时开始，游戏制作人离开原公司，自立门户打拼天下，成为了业界屡见不鲜的事儿。这些人里面有很多都是腕儿级的角色，比如"FF之父"坂口博信，因为拍砸了一部电影被体面解职，立马转头投向微软的怀抱；冈本吉起原是Capcom社内一人之下万人之上的角色，说不干就不干，成立一家公司专心为SONY提供游戏。在这些名单中还有SEGA的水口哲也、中裕司，Capcom的三上真司、神谷英树、田中刚，任天堂的樱井政博，SCEA的David Jaffe……这些人做过的游戏里，有很多都是全世界玩家公认的经典，因此他们现在的生活着实让玩家牵挂。不过从目前来看不少人都混得都不错，水口哲也弄了支乐队，坂口博信花微软的钱心安理得，樱井政博好马也吃回头草，最新作《任天堂全明星大乱斗X》全球叫好又叫座……三上、神谷、田中，你们原Capcom方面军也得加油啊！

关键词005 狼来了

Capcom一说独占，所有玩家都笑了。Capcom的别号"墙头草"，大概是从《生化危机 维罗尼卡》移植PS2事件开始的。之后Capcom的NGC游戏五弹连发之宣言着实掷地有声，不过很快就变成一句戏言。《生化危机4》还未推出时，制作人三上真司以人头担保不会移植，最后在高层的压力下NGC版还未卖，就已经公开承认会移植到PS2上。更富戏剧性的是《生化危机4》在PS2版推出后，很快又移植回任天堂的新主机Wii上。现在Capcom推翻了过去《怪物猎人3》为PS3游戏的承诺，改口说这个游戏是Wii独占的。这回全世界人民都笑了，活脱脱一个"狼来了"的现实版故事。若不是Capcom游戏素质的确高，这样的公司定然在业界难以生存。

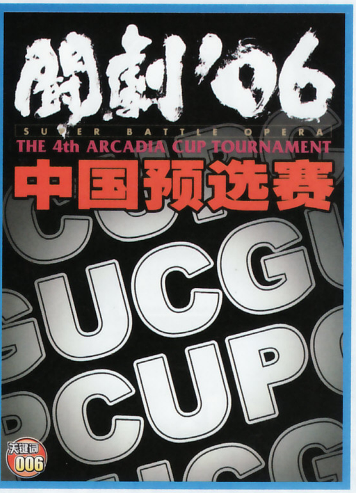
关键词006 斗强之梦

2002年12月，日本街机杂志《ARCADIA》主办的首届"斗剧 SUPER BATTLE OPERA"开幕。这项为复兴格斗游戏而举办的赛事有着众多的比赛项目、紧凑的日程安排和盛大的规模，并设有海外参赛选手名额，这些都使得一年一度的"斗剧"从一开始就成为了国际性的电子竞技大赛。世界顶尖格斗游戏高手汇聚游戏国度一致高下，这种梦幻般的场景让中国格斗好手们如何按耐得住？自2004年起，陆续有中国选手出现在"斗剧"的舞台上，但一次次的惨败让我们认识到了与国际水平之间的差距，似乎也印证了梦想与现实之间的距离。不过就在刚刚过去的2007，小孩和程龙两位选手一举拿下《KOF98》的冠、亚军，成就了中国格斗游戏玩家在国际赛场上最辉煌的一刻。而


关键词001



关键词003



关键词006

1998 业界时间简史

1月 日本公平交易委员会对SCE提出违反独占禁止法的通告。日本电脑娱乐协会宣布开展「违法二手软件扑灭运动」。任天堂的Super GameBoy 2发售，可以让玩家在N64上玩GB卡带，同时发售名为「SFC Jr.」的廉价版SFC。

2月 原世嘉副社长入交昭一郎升任社长。可与PS联动的掌上型主机Pocket Station发表。任天堂发表具有背光功能的GameBoy Light。

3月 任天堂发表采用夏普彩色液晶屏的GameBoy Color。索尼的PS累计出货数量达到3000万台。1998年春季东京电玩展开幕，包括「铁拳3」在内的多款大作亮相。世嘉发表采用半透明材质的SS主机，引起话题。

4月 日本各游戏贩卖店针对游戏厂商禁止二手游戏软件贩卖的控诉，宣布成立「家用游戏专卖店协会」。日本经济新闻报道「Bandai即将加入掌机市场」。

5月 1998年E3大展开幕，GBC首次亮相。Enix宣布「DQ VII」延期至1999年夏季。Square发表「FF VIII」。世嘉新主机「Dreamcast」正式发表。

6月 GBC确定将于9月发售，售价为8900日元。SNK的NeoGeo Pocket确定可与Dreamcast进行联动。第十六届世界杯足球赛在法国开幕。

读者200寄语 雪泥：阳光，空气，水，游戏，UCG。





这，或许只是“斗强之梦”真正的起点。

关键词007 Full Mark

N64《塞尔达传说 时之笛》、DC《灵魂能力》、PS《漂泊的故事》、NGC《塞尔达传说 风之仗》、NDS《任天狗》、PS2《最终幻想XII》，这些游戏有什么共同点吗？没错，它们就是日本知名游戏媒体《FAMI通》至2007年为止评出的满分游戏，而这些满分游戏也刚好出现在这十年间，普通玩家对于媒体评分的关注也正是从那个时候开始的。2000年，《漂泊的故事》的满分引发不小的争议，评分的标准受到严重质疑，所谓“买分”的传闻也浮出水面。相比之下，不受厂商制约的中国媒体的评分更具公信力。你能说出UCG十年来共评出了多少款满分游戏以及它们的名字吗？虽然世界上并没有完美的游戏，但满分神话仍在继续。

关键词008 幸运草

CLOVER意为“三叶草”，传说能够找到四片叶子的三叶草就会受到幸运女神的眷顾，但世间的事往往事与愿违。一个以“四叶草”为名的游戏工作室，一个集合了三上真司、稻叶敦志、神谷英树等明星制作人的创意集中地，一个能创造出《大神》这样的传世珍宝般游戏的世外桃园，在成立仅两年之后便枝叶凋零。四叶草的解散让人们感叹“创意已死”，同时也引发了关于“游戏是艺术品还是商品”的争论。不幸的幸运草虽然已随风飘散，但“四叶草精神”却得以传承，三上、稻叶与神谷正在为他们的新公司Platinum Games招募新丁，或许不久的将来，我们又能看到一颗小小的四叶草春风吹又生。

关键词009 鱼目

所谓的慧眼识珠，指得是独具慧眼的人可以识别出真正有价值的东西，但是，当大多数人都辨别出的真正珍珠却难求一主时，难道要说买主们都长了一双鱼目？叫好不叫座，或许这就是这个时代最难解的谜团之一。《生化危机》初代的重制就是最典型的例子之一；PS末期的满分大作《漂泊的故事》销量也不见佳。在一片叫好声连连中，被捧上云霄的强作却在销量上惨淡收场，无数诚意之作铩羽而归，这到底是玩家的问题，还是游戏的问题？或许要到很久之后，我们才能解释。

关键词010 梦幻组合

麦迪+姚明，科比+加索尔，联盟中谁不想要这样炙手可热的梦幻组合，先不提他们为球队的战绩做出多少贡献，有了他们之后，球队的赛季套票首先就能多卖出去几千套。球星们对票房的号召力是无容置疑的，在游戏界中同样如此。大牌制作厂商发行的游戏，受到玩家和媒体注目度自然就高一些，如果是业界顶级厂商联手开发游戏。不管成品是什么样，销量一定不会让合作的厂商失望。迪士尼和SE合作的《王国之心》系列”就是最成功的例子之一，迪士尼经典动画角色加SE的游戏角色，只要把这些人物往游戏里一扔，甭管做出什么来都会有大批的影迷和玩家掏腰包买单。乘奥运东风的《马里奥与索尼克 北京奥运会》在全球的热销更是让任天堂和世嘉股东们的脸上乐开花了。今后游戏界中的此等案例会只多不少。

关键词011 踢馆

通常我们都会把这个词归为“不仗义”行为的哪一类中，在“古惑仔”中我们经常可以看到诸如这样的场景：某社团的老大或老大的直系亲属正在酒店中大排宴席庆祝生日，正在气氛将要到达高潮之时，社团死对头的大批人马杀将出来，于是好好的气氛便被破坏。当PSP两周年生日之时，NDS就扮演过踢馆的角色，不知是故意安排还是巧合，任天堂选择在这一天公布《DQ IX》将在NDS上发售的消息，真想看看当时SCE高层们的脸上是如何的表情。

关键词012 游戏网

如果现在你还经常一人端坐在家中玩着“游戏人数为1”游戏，那么只能说明你已经快与游戏界脱节，步入真正的“宅男”生活。其实家用机游戏在很早之前就已经预见到了玩家互相交流的重要性，《梦幻之星 ONLINE》和《最终幻想XI》的成功便是家用机游戏迈入网络游戏时代的最好证明。作为两大知名的角色扮演游戏系列，从单机与电脑操纵的同伴共同冒险，体验起伏不断地剧情，演变到在网络上和一个个拥有不同思考方式与想法的真实玩家相遇，集合大家的力量去对抗强大的怪物，那种前所未有的真实感才是让玩家最着迷的地方。换一个角度来思考，网络游戏就像我们经常使用的聊天软件一样，虽然我们从未谋面，但是文字的交流却能传达很多深层的含义，游戏不过是把这个过程更加直观化了而已。

关键词013 金蝉脱壳

2003年7月7日，SNK Playmore成立之时，日本的柏青哥名厂Aruze公司早已为自己当初的愚蠢而追悔莫及。SNK的一招金蝉脱壳的妙计使其成功地将自己的巨额债务转嫁到Aruze身上，堪称游戏业历史上最经典的骗局之一。

由于2D格斗类游戏没落以及在硬件市场上投资的失败，SNK公司到上世纪90年代末之后濒临破产，背负了380亿日元的巨额债务。于是该公司的川崎社长心生一计——SNK先是以50亿日元的贱价将自己的51%股权卖给了Aruze，当时该公司正好一直想打入游戏业，满心欢喜地以为自己捡了个便宜。随后SNK在韩国秘密成立了一家叫做Bremoa的公司，将SNK的众多知名品牌都转移给该公司。部署完毕后，SNK向法院提出破产申请，巨额的债务自然就落到了Aruze这个大股东身上。与此同时，川崎成立了Playmore公司，买回了SNK的办公楼，再将Bremoa



1998 业界时间简史

7月 「口袋妖怪中心」东京店在东京的日本桥开幕，同日在该店发售5000台皮卡丘限定版GameBoy Light。世嘉以汤川英一专务为形象的DC广告开始播出，引起话题。

8月 SNK的NeoGeo Pocket正式公开。日本六家厂商针对二手游戏贩卖问题正式向法院对游戏贩卖店提出诉讼，第一回辩论在大阪地方法院进行。

9月 世嘉对大众媒体召开DC发表会，售价预定为29800日元，同时发表与DC互换的街机基板Naomi。N64专用的磁碟机N64DD宣布延期至1999年6月。

10月 GBC比NGP提前一周发售，并在当天就将全部出货销售一空，NGP则首发推出八款色彩的主机来吸引玩家眼球。1998年秋季东京电玩展开幕，DC与Pocket Station等新硬件出展，后者确定将在12月23日以3000日元发售。Bandai新掌机Wonder Swan正式发表，主机价格仅为4800日元，软件价格在3000至4000日元之间。

11月 世嘉Dreamcast正式发售，社长入交昭一郎与汤川英一专务赶到秋叶原现场对排队的玩家表示感谢，不过预定量超过50万台的DC首批出货量只有15万台，严重打击了消费者的购买积极性。Square举办全CG电影版「最终幻想」制作发表会，坂口博信担任导演。

12月 DC专用游戏「莎木」举行发表会，将由世嘉AM2部长铃木裕领衔制作。Pocket Station延期至1999年1月23日发售。

读者200寄语 我爱PSP：对UCG的感情已经不是单纯的一本杂志所能概括的，觉得她更像是一个大家庭，也许这样才是让我们这些读者或家庭成员能感受到的那一份真谛……不知不觉，200期到了，除了感叹外更多的是一份难能可贵的悸动。UCG生日快乐……

的持有的各主要品牌转给Playmore，到2002年《KOF》等各作续篇打着Playmore的名号悉数回归，2003年SNK Playmore正大光明地重出江湖……

关键词014 牵手

商场上没有永远的朋友，也没有永远的敌人，这永远都是商界的至理名言。任天堂与世嘉这两家在游戏主机市场对抗了将近20年的老对手在2002年3月28日走到了一起，街机版《F-Zero》的公布是游戏历史上的一个里程碑式事件，从FC与SG-1000的对抗开始，世嘉与任天堂长达19年的对抗在游戏业历史上成为传奇，随着世嘉全面撤出家用机硬件市场，两位死敌的握手成为了可能。当时就曾有一些热心的玩家开始幻想索尼克与马里奥的同场竞技，没想到这个在过去看来荒诞不羁的构想竟然在5年后成为了现实。

关键词015 冰释前嫌

2002年8月8日，这是一个所有日式角色扮演游戏玩家都不应遗忘的一天，《最终幻想 水晶编年史》的公布对于整个日本游戏业格局都有着根本性的影响。这是自1994年发售的《最终幻想VI》8年来，Square首次携《最终幻想》回归任天堂怀抱。二者间昔日的恩恩怨怨至今仍是人们津津乐道的话题，任天堂的霸道施压、Square对其固守卡带格式的深恶痛绝、索尼的中途杀出，以及随后Square与索尼之间的卿卿我我，这一切对于关注游戏业的人们来说都仿佛历历在目。而这一切也随着游戏业跨平台的大势所趋而成为过去，和田洋一这位大力鼓吹"业界势力应均衡"的跨平台主义者当上了Square的社长，主张重建第三方关系的岩田聪当上了任天堂的社长，于是二者一拍即合，抛弃了过往恩怨，为日本游戏业开创了一个跨平台化发展的新局面。

关键词016 第九艺术

游戏产业将自己的摊子做大之后，开始为自己寻找更为高尚的定位，于是开始一个劲地向"艺术"靠拢。游戏业一直将被称为"第八艺术"的电影视为自己的发展目标，当美国游戏业的规模超过好莱坞票房收入时，大家都在高呼着游戏产业已超越电影业，虽然谁都知道这个口号的基础是将市场规模更大的影碟租售市场硬生生地排除在电影业之外。现在又有人提出游戏业的市场规模即将超越音乐行业，总之是不管怎么比，游戏业都应该算是"第九艺术"。至于这是怎么计算出来的我们不用理会，对于绝大多数普通玩家来说，我们追求的是好玩的游戏，艺术这顶帽子真的那么重要么?

关键词017 逼婚

当一个企业做到了一定的规模，在行业内有了领头羊的地位，就常常会在人们的眼中留下嚣张霸道的印象。EA就是这么一家公司。在各行各业都在寡头化的今天，EA也在拼命的扩大自己的规模，将无数的虾米小鱼型工作室都吞入腹中，而这显然无法满足其胃口，因此从2004年开始，EA瞄准了一些更大的目标。2004年末爆出的EA恶意收购育碧19.9%股份一事成为EA逼婚行径的开始，当时EA的表现还算比较低调，将育碧的股份偷偷吸纳之后，就再也没有下文，倒是由此刺激着育碧的股价节节攀升，提高了至少一倍。育碧与EA都从中获益匪浅。几年后，EA又瞅准了与育碧规模相当的Take-Two，这次是演化成了真正的逼婚，为了能够娶走Take-Two，EA几乎用尽了一切手段，看起来真是有非卿不娶的架势。其实Take-Two也不是什么三贞九烈的奇女子，EA再加点聘金的话，这门亲事想必是水到渠成。

关键词018 还债

2005财年第3季度，索尼集团实现了11年来的首次盈利。这对于刚刚当上新一任索尼CEO的霍华德·斯特林格来说，是一个天大的喜讯，简直就是其巩固自身地位的及时雨。索尼的出井伸之时代就是连续十年亏损的噩梦时代，一直是由利润源源不绝的SCE贴补家用。而索尼集团的首次盈利，同样靠的是SCE。2005年是SCE最牛的一年，第三财季里的净利润就达到了678亿日元，同比提高52%！

讽刺的是，进入2006年后，创收大户成了亏损大户，SCE亏损了将近2000亿日元，而原本一直靠SCE接济的索尼集团其他部门反而开始实现盈利，掉过头来接济SCE。正如SCE某高层所说，过去SCE养活了整个索尼，现在是兄弟部门还债的时候了。

关键词019 简单最高

D3 Publisher在众多玩家眼里，属于一个二线厂商，但D3却在不经意中创造了一个令其他厂商难以望其项背的记录：由它发行的"Simple系列"是游戏史上系列最多的作品，共328款。而1998年10月22日登场的第一作《Simple 1500系列 Vol.1 麻雀》就是这个神话的起点，亦是这个系列销量最高作(102万)。

关键词020 中古

眼睁睁看着日益崛起的二手市场，自己却无法从市场中交易的自家产品上获得任何利益，这是不可容忍的，恼羞成怒的厂商把这些销售二手软件的零售店告上了法庭，一场旷日持久的官司随即展开，双方在法庭上唇枪舌战耗费了四年，最终以零售店的胜利而告终。不过别以为他们是在为消费者维护权益，这不过是两个既得利益者互相在抢肉吃罢了。

关键词021 Bleem!

第一个站出来与索尼公开叫板的并成功商业化的模拟器！它不愿过着躲躲藏藏的日子，并认为



关键词019



关键词014


关键词020



关键词021

1999 业界时间简史

1月 预定近期发售的「最终幻想Ⅷ」仅是预约的数量就已经超过了100万套。PlayStation发售一年以来首次降价。PlayStation专用周边配备「PocketStation」于1月23日发售，东京都内店铺外排了将近400人的长队，人气超乎厂商预料。

2月 「最终幻想Ⅷ」在日本发售，当天卖出200万套。SCE与Namco表明加入SNK于3月19日发售的掌机「NEOGEO POCKET Color」，SCE表示「他们仅提供软件」，否定与PlayStation的联动。

3月 在PlayStation Meeting 1999上，SONY闪电发表了次世代PlayStation，并公布了详细数据。SNK的掌机「NEOGEO POCKET Color」发售，同时发售游戏为「格斗之王R-2」等8款作品。

4月 Capcom举行了PS游戏「鬼武者」的发表会，饰演主角的著名演员金城武也一并登场。「Namco WonderEggs 2」在3月31日关闭，并重生为Namco WonderEggs 3，开始于1999年4月3日到2000年12月31日的限定期间内营业。

5月 任天堂举办与松下电器的合作发表会，宣布了名为DOLPHIN的次世代游戏机开发计划。GAMEBOY COLOR在发售约7个月后的5月14日宣布降价，任天堂以「为了促进消费者改买GAMEBOY COLOR」来说明降价的目的。

6月 SEGA在发布会中闪电发表Dreamcast降价的消息。任天堂发表正在计划连接GAMEBOY与手机的网络服务，也揭晓了正在开发次世代GAMEBOY一事。Bandai发表使用WonderSwan与手机的网络机器「Wonder Gate」。

读者200寄语 紫旋风：风雨同舟，我们共同走过。UCG从默默无闻的TVGAME杂志，到中国TVGAME杂志第一刊，每走出的一步都离不开所有编辑的努力和所有读者的支持！



靠自己本事吃饭并不是什么罪过，不仅毫不畏惧索尼的威逼恐吓，而且经常与索尼一起出席各种游戏展会。最终在与索尼的诉讼案中胜出，成功发售商业版软件。玩家们为能在PC与DC上玩到PS的游戏之欢呼雀跃(虽然只有两款……)，索尼却因此恨得牙痒痒。

关键词 022 永濑丽子

被誉为电玩史上最迷人的回眸一笑就出现在1998年，虽然虚拟偶像并不新鲜，但Namco成功地用一段精彩的CG把永濑丽子推入到了每一个(尤其是男性)玩家的心里。如果说电玩界需要一个没有异议的虚拟偶像，永濑丽子无疑是最佳人选。

关键词 023 封杀

封杀一词并非汉语，它来自日本的棒球术语，然而这两个汉字所表达出来的意境凛冽于所有同义词之上。1999年末，国家七部委下令禁止国内一切电子娱乐场所的申请运营，这令当时刚刚有所起色的街机业和包机房如雷霆灌顶，整个行业遭受重创，国内街机业几近寒冬，并从此几乎一蹶不振。

关键词 024 久多大叔

其实这样的称呼虽然听起来亲切，但却是不太尊重的——久多良木是姓，健才是他的名。这位改变了电视游戏界的和蔼可亲的老头儿于1950年出生于日本东京江东区。1975年，毕生对技术的执着追求的他抱着“非索尼不入”的理想进入了索尼。1993年，一个即将在游戏业驰骋风云笑傲江湖的索尼集团旗下的资产独立合算公司——索尼家庭电脑娱乐股份有限公司成立，久多良木健迈出了成为“PS之父”的第一步。随着PS的热卖，1999年他升任SCE的CEO，PS2的辉煌也令他同时兼任SCE与集团CEO，达到权力的巅峰。然而太过无畏的他也因为直言直语而得罪了不少人，冲突的种子在PS3面临困境的时候集体爆发，索尼新任CEO斯金格借机将这个眼中钉拔掉，把PS3的黑锅全背在了久多良木健身上，2006年在索尼内部人事变动中被“明升暗降”，2007年6月19日正式退休，在业绩与权力的漩涡中，这位改变了业界走向的传奇人物黯然下台，那份熟悉的PS情结也因他的离开戛然而止。

关键词 025 100000000

别数了，那是一亿。在这个风云交错的游戏界里，有着一个传说中的“一亿俱乐部”，从上古时代到现在，只有三台主机能够获此殊荣，成为俱乐部终身会员。他们分别是出生于历史名家任天堂的Gameboy，以及诞生于新生豪门索尼的PS与PS2，前者的成就在掌机舞台足以傲视群雄，而后者姐妹俩双双过亿更是令人叹服不已。这样的成绩意味着全球每20个人里就有一人至少拥有上述主机中的一台，这是家庭娱乐产品的奇迹。

关键词 026 分级

关于分级制度，很多人有一种误解，那就是认为分级是对厂商的一种妥协，有了分级制度就可以放开手脚让厂商制作“18禁”游戏。恰恰相反，分级制度代表的是业界的一种成熟与理智，一种规范与守则。美国有ERSB，日本有CERO，欧洲与韩国也有相应的机构，别以为这些机构都是政府强制设立的，他们恰恰都是那些厂商联手成立的，因为这些厂商知道，要想让一个市场健康发展，不仅仅要对自己负责，更要对消费者负责。

关键词 027 官方认可

2003年4月5日，这是一个所有中国玩家都集体亢奋的日子。就在这一天，中央电视台——这个国内最大最权威的国家级电视台——体育频道开播了一个全新栏目《电子竞技世界》。对于CCTV来说，这只不过是一档一个小时的节目罢了，而对于玩家来说，这个栏目能够在CCTV出现就意味着“电子竞技”这个概念已经被官方所承认，游戏不再是“电子海洛因”，中国游戏业终于盼来了云开日出之时……然而，蜜月永远是短暂的，这个栏目仅仅开播了一年之后，在收视率仍然节节攀升的时候，悄无声息地从CCTV5的节目单中被撤掉了，没有任何解释，没有任何理由，中国游戏业还没有晒够太阳就又一次进入了寒冬……

关键词 028 Chinajoy

对于电视游戏玩家来说，在没有Chinajoy的时候，他们只能眼馋海外的E3与TGS，当有了Chinajoy的时候，他们还是羡慕海外的E3与TGS。单纯从参观人数上来说，Chinajoy的确不逊于世界上任何一个大型游戏展会，然而在这个被网游所占领的市场上，Chinajoy的主角自然是那些财大气粗的网游厂商们，电视玩家走在Chinajoy上时常觉得茫然与不知所措。

关键词 029 盛大EZ

中国玩家一直有一个梦想，那就是有朝一日拥有自己的主机——这个自己可不是说自己掏钱买一台主机，而是一台真正的由中国人开发中国厂商制造的游戏主机。盛大公司在玩家眼里是一家网游公司，但他也曾经有过游戏主机的梦想。曾经盛大公布



1999 业界时间简史

7月 Koei为开发中的次世代PlayStation专用游戏「决战」召开了制作发表会，制作人Kou Shibusawa先生发言称「游戏将会实现玩家想进入电影世界中的梦想」。

8月 Konami的恋爱模拟游戏「心跳回忆」为了纪念发售达五周年召开了纪念活动，除了展示贵重的开发资料外也向记者公布了下一款作品的影像。「Nintendo POWER」自11月起将对应GAMEBOY。「勇者斗恶龙Ⅶ」发售日预定1999年内。

9月 Konami与任天堂共同发表成立进行GAMEBOY专用游戏等开发的合资公司「MOBILE21」。Dreamcast开始在美国贩卖，第一天的营业额为9700万美元，起步相当顺利。任天堂在Nintendo64专用周边配备64DD发表的同时公布了同时发售的8款游戏。

10月 Microsoft开始开发名为「Xbox」的家用游戏机，在日本成为受到关注的话题。64DD的通信服务「Randnet」收费制度正式公开，服务开始日期为12月1日。厂商针对游戏店贩卖二手游戏的问题进行了诉讼，并取得了最后的胜诉。

11月 「口袋妖怪 金・银」发售，日本各地出现空前的热潮。「勇者斗恶龙Ⅶ」的发售日期从1999日12月29日延期到了1999年度内，在年内发售基本成为不可能的事。

12月 CESA发表声明：「如果游戏店得到了厂商的许可便认可其贩卖二手游戏」。超能力者尤利・盖勒认为「口袋妖怪」中有盗用自己形象的角色，向任天堂要求赔偿。原本只能通过邮寄购买的64DD从12月中旬起可以在游戏店购买了。

读者200寄语 boyguest：好！【注：请自行参考赵本山在春晚小品《火炬手》里的姿态。】

过的一批硬件如今已经几乎被人遗忘，因为一纸禁令而使一切都胎死腹中，我们已经没必要记起，但相信很多人都不会遗忘。

关键词030 GDC China

中国游戏业不缺乏开发人才，这是一个全世界都承认的共识。中国游戏业缺乏创意，这同样是一个我们所面临的难题。代表着世界游戏开发者精英集会的游戏开发者大会(GDC)，对于玩家来说过于专业，但对于游戏开发者来说却是比E3和TGS更加精彩的游戏盛会，这是思想的交流，这是灵感的碰撞。2007年，GDC China首次在国内召开，这不仅仅标志着中国的游戏开发实力被世界所承认，更重要的是让中国的游戏开发者有了一个交流与展示的舞台。

关键词031 合并案

2003年4月1日，这个骗死人不偿命的日子，曾被认为在各自领域争得头破血流的日本两大角色扮演类游戏厂商史克威尔与艾尼克斯合并为一家公司。无论是在当时还是现在看来，这样的合并案例是惊人的，正如当时艾尼克斯社长和田洋一所说："展望将来，为了生存下来而做的积极性合并。"在外界看来的强强联合对于双方来说却是有些无奈之举——史克威尔还未从《最终幻想 灵魂深处》的噩梦中醒来，艾尼克斯的镇山之宝《勇者斗恶龙》已经几年都没有出过山了。从市场经济的角度来看，这样的合并案实际上意味着游戏业的生存环境愈发恶劣，日后多桩类似合并案更加印证了这一点。

关键词032 孵化中心

不少朋友听到这个名字的时候都以为这是一家养鸡场，这让微软感到很无奈。2006年9月19日，微软与成都有关部门合作，于成都高新产业区成





立了"微软游戏技术孵化中心"，虽然微软相关人员在发布会上欲言又止，但大家都认为这是X360进军国内市场的号角。但两年过去了，一切和两年前没有什么变化，这里既没有孵化出高精尖游戏开发人才，也没有孵化出任何值得一提的游戏软件，事实证明这只不过是政府部门的又一项政绩工程罢了。

关键词033 死守

搬家不奇怪，但搬家搬得连底子都搬没了的还真是少见。2007年6月，任天堂美国准备把市场部和公关部从华盛顿州搬到纽约和加州，结果有超过百分之六十的市场人员不愿意离开自己的家园，甚至包括公关部高级主管Beth Llewelyn，营销与公司事务部副总裁Perrin Kaplan以及营销与公关部副总裁乔治·哈里森。按照任天堂的脾气是自然不会理会这些"无理取闹"的自私鬼，家照搬，员照裁，反正这些人也不愁没得去处——要知道微软娱乐产品事业部里有将近三分之一都是从任天堂美国跳槽过来的。

关键词034 岩田聪

任天堂掌门人山内溥曾说："之所以选择岩田聪，正是看中了他的学识及他对任天堂软硬件的充分理解。"由此可见在山内溥的眼中，岩田聪就是任天堂CEO的最佳人选，后来的事实也证明山内溥并没有看错人。从2000年进入任天堂到2002年5月正式成为任天堂总裁及CEO，短短两年时间成为任天堂最高领袖足以证明他出色的领导才华，Wii和NDS的大获成功令岩田聪连续三年成为"对业界最具影响力的25人"之一，正是他让任天堂重回游戏业界王者之位。

关键词035 西方不亮东方亮

一般人很少能想像游戏公司参加E3与TGS这样的大型展会要掏多少银子，尤其是2006年E3上，索尼和微软投入近亿资金搭设的奢华展位所吸引来的观众，最后都跑到任天堂那边去了的时候，他们终于按耐不住了。联合多个厂商联名上书美国娱乐软件协会(E3的主办方)，逼迫E3进行大规模缩水，成功把一个世界最大规模游戏展会变成了一个和菜市场差不多的商务峰会。与之相反的是，TGS却反其道而行之地把原定三天的展会扩张为四天，自然也收获了历届最多的观众数量。面临同样问题的不同解决手段，是否能彰显出不同文化的区别呢？

关键词036 彼得·摩尔

彼得·摩尔的跳槽之迅雷不及掩耳盗铃之势让业界哗然，几天前还在E3上接受记者采访大谈特谈X360远景展望的他，忽然之间就宣布辞职转投EA，前期消息封锁之慎密超过以往任何类似事件。在加入微软之前，他曾在世嘉担任过高级副总裁一职，负责全部的市场活动，包括Dreamcast主机的发布。2003年1月加入微软公司任娱乐产品事业部互动娱乐事业的副总裁，这位笑容可掬的老头儿多次的惊人之举与惊世骇俗的言论令人过目难忘，不知道他在EA又将创出何等的一番天地。

关键词037 山内溥

自从2002年把权力移交给岩田聪之后，这位一手创立任天堂游戏王朝，将任天堂由京都一家生产花札、扑克的小公司，蜕变为全球性的游戏公司，游戏业界的传奇人物之一的山内溥，已经很久没有以其往日常见的强悍犀利的发言出现在公众视线中了。而再次引起人们关注的，则是他在2005年4月正式退休之时，婉拒了公司颁给他的一笔高达12亿3600万日元的退休金，这笔常人倾其一生都难以企及的财富为当时任天堂财务报表上意外地增加了一笔特别利润。其实

2000 业界时间简史

1月 「勇者斗恶龙Ⅶ」发售日再度延期，计划推迟到当年5月底，这是该作品自公布以来第三次宣布延期。Square在新作发表会上一口气公布了「最终幻想Ⅸ」、「Ⅹ」及「Ⅺ」三部作品，并同时公开专门对应PS2的「PlayOnline」网络服务。

2月 PS2主机即将发售之际，索尼宣布发现部分游戏软件会出现运行异常的现象。柏青嫂业界大亨ARUZE将著名街机厂商SNK纳入旗下。索尼公开PS2的DVD播放器功能。索尼发表PS2街机互换基板。

3月 3月4日，PS2如期在日本发售，100万PS2在三天内一销而空。由植松伸夫作曲、王菲演唱的「最终幻想Ⅷ」主题曲「Eyes On Me」荣获日本金碟奖。微软旨在借以进军家用游戏领域的新型主机正式对外公开。

4月 世嘉在美国设立新公司。著名游戏制作人坂口博信被美国游戏相关团体选为2000年度荣誉奖得主。日本著名游戏厂商Konami与玩具大厂Takara联合发表了业务合作声明，Konami随即成为Takara第一大股东。

5月 Enix宣布PS主机专属游戏「勇者斗恶龙Ⅶ」的最终发售日正式确定在当年的8月26日。索尼在E3展会上宣布美版PS2主机发售日为当年的10月26日。任天堂GB掌机各型号全球累计出货量突破1亿台。

6月 日本著名偶像组合SMAP为「勇者斗恶龙Ⅶ」游戏拍摄电视广告。Capcom宣布其旗下的著名动作冒险系列游戏《生化危机》将推出网络版。索尼公开「PSone」超薄型主机及其专用外界液晶显示器。索尼公开PS2主机专用硬盘组件。

读者200寄语 幽winds幻雨：希望每次上下班路过书报亭都能一直看到UCG的身影——FOREVER。

这笔钱对于山内溥来说真的不算什么，别忘了他仍持有任天堂百分之十的股份，是任天堂的最大股东。

关键词038 大川功

作为世嘉母公司CSK集团总裁的大川功，对于世嘉这个可以称得上是“扶不起的阿斗”是相当偏爱。在世嘉面临困境的时候，不惜自掏腰包倾入850亿日元巨资为世嘉缓解财务压力，甚至可以说没有大川功就没有世嘉，假若大川功还活着，他一定不会让世嘉退出硬件制造行业。当他在病榻上弥留之际，面对入交昭一郎递交的“DC退出报告”一把推开，坚定地说“全部扔掉”，其执着的信念由此可见一斑。这位享年78岁的老人是所有人值得尊敬的，在CSK社纪念大川功的官方文章中给予这位创始人极高的评价：“能与这样的创业者、领导者一起共事是一件多么幸运的事情，这种喜悦让我们更加团结起来。”

关键词039 十强

当任天堂在与索尼PS2的争斗中让出业界王者宝座的时候，没有人能想到任天堂还能东山再起。任天堂不仅做到了，而且做的比以前更好。就在2007年最后一周的周二，任天堂股价以59200日元报收，涨3.1%，市值达到了8.39万亿日元，从而超越佳能而成为日本第二大最具价值的上市公司，仅仅落后于第一名的丰田公司，要知道在前十名里，只有任天堂是单一产业项目的公司！任天堂的东山再起是神奇的，也证明他们的市场策略是空前成功的，虽然距离丰田公司的24万亿日元还有着难以逾越的距离，但是早已把索尼微软等竞争对手远远地甩在了后面。

关键词040 盛田昭夫

1921年出生的他与好友出井伸之一起创办了索尼，当时名为东京通信工业股份有限公司的索尼一开始只是一家将目光瞄准在本土市场的小企业。正是他给索尼灌输了“创新为企业之魂”的经营理念，“我们的计划是用产品领导潮流，而不是问需要哪一种产品”，手提式半导体收音机、家庭录放机以及Walkman都是在他的手中诞生。他早在1946年就决心创建世界性品牌，不惜强令推行企业更名为Sony，而且将东西方文化与管理方式溶入到企业中，创造了一系列包括VAIO、Playstation在内的国际品牌。1999年10月，他以78岁高龄辞世，是20世纪最具影响力的企业家之一。

关键词041 饭野贤治

他是世嘉的坚定拥护者，一位鬼才级的游戏制作人。成名之作《D之食卓》让他的Warp成为游戏业品质的保证；与索尼的交恶让他成为业界的焦点人物；只有声音没有画面的《Real Sound》让玩家闭着眼睛也可以玩游戏；亲自开车把游戏史上最贵的限定版《异灵》送到每一个购买者手中……但从《D之食卓2》之后，这位长发胖子忽然从业界销声匿迹。据说他现在正在为Wii制作游戏，希望能在这台异质主机上再次看到他灵感的鬼火。

关键词042 木曜日

在这之前，日本游戏市场每周新品发售时间绝大多数都在周五，常理上来说似乎也符合人们的作息习惯——周五下班买游戏，周末两天玩游戏。但对于很多商家来说，这一天似乎不是永远都那么阳光灿烂，如果遇到某大作发售，周五当天可能就一抢而空，而周末两天厂商休息无法配货，周六周日无货可卖，你说尴尬不尴尬？于是SCE便搞起了独有的PS游戏周四发售流通体系，这样如果游戏周四大卖，周五尚有时间进行补货，以供周末两天之需，这种做法逐渐被市场接受而推广开来——但只有一个例外，那就是大名鼎鼎的“《DQ》系列”，曾因为在周四发卖而造成全国大面积旷工逃课请假去排队买游戏的社会现象，于是对于这款国民级的角色扮演类游戏，政府不得不强令指定该系列必须在周末才能发售。

关键词043 幽灵

当暴雪宣布取消电视游戏开发团队的时候，我们哀号声一片，这意味着《星际争霸 幽灵》将不会与玩家们见面了。当时真的想大喊一声：“苍天啊，告诉我这是为什么！”然而今年，暴雪总裁的一句话，让我们不知道是该高兴还是该无奈，因为他说《幽灵》从未停止开发过，只是因为人手不足暂时解散了开发小组而已。暴雪啊暴雪，你喜欢跳票已经是业界出了名的了，但是因为每次都能交出完美的成品，玩家们也就不跟你计较了。这回你这样也玩得过火了点吧，现在我真的很想大喊：“暴雪啊，你不会是我的对头派来玩我的吧！”

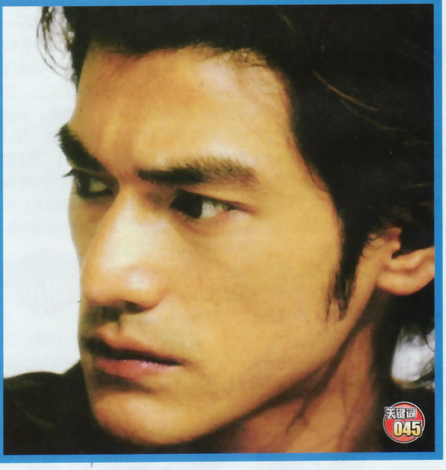
关键词044 难说再见

常说外来的和尚好念经，可这句话搁在中国游戏业里就完全行不通。中国市场潜力之巨大令海外公司垂涎欲滴，但是如果不了解中国国情也别想轻易分得一杯羹。世嘉、史克威尔·艾尼克斯、Konami、微软、索尼……不是曾经豪情万丈就是信誓旦旦要进入国内市场，但你看看他们的下场：世嘉解散了、史艾沉没了、Konami找不到了、微软和索尼甚至还在门外徘徊……外来和尚纷纷在中国落马，中国市场这块大馅饼也得花点力气才能啃得动。

关键词045 明星牌

以前我们可以认为游戏圈是游戏圈，咱们和娱乐圈没有任何瓜葛。不过随着时代的发展游戏圈和娱乐圈的关系那是靠得越来越近了。特别是这几年，但凡主机发布会，大作的发表会都会有明星到场。香港、日本、美国皆是如此，这几年国内的网络游戏也有不少明星掺和进来，好不热闹。明星的号召力自然是对游戏的宣传大有益处的。有不少玩家也因为游戏喜欢上了明星，比如这位已经彻底杀入游戏的、大家都比较欣赏的大帅哥——金城武。当然，也有被明星恶心到的游戏，比如由李秉宪主演的《失落的星球》。





2000 业界时间简史

7月 NTT DoCoMo与Bandai共同推出WS掌机专用通讯器「Wonder Gate」。超薄型主机PSone正式发售。

8月 任天堂举行次世代游戏机DOLPHIN的发表会，揭晓了这台主机的全貌，并正式命名为GAMECUBE。任天堂宣布中止游戏「Mother 3」的开发工作。「Nintendo Space 2000」召开，任天堂发表「口袋妖怪」系列新作「口袋妖怪 水晶」。「勇者斗恶龙Ⅶ」如期发售。

9月 Bandai发表WS掌机的彩色屏幕升级版「WS Color」。松下电器发表集成有DVD播放机能的NGC主机硬件规格。微软新型游戏主机正式定名为「Xbox」。

10月 世嘉宣布将为其他公司的主机提供游戏软件。「梦幻之星 Online」提供在线试玩。PS2主机在北美如期发售。

11月 Square宣布「最终幻想Ⅺ」将于2002年春季正式上线运营。索尼宣布修改了DVD播放功能的新型号PS2主机与同捆的DVD专用遥控器将在2000年12月8日上市。「SIMPLE 1500系列」游戏累计出货量突破500万套。

12月 2000年末业界商战正式开始，GB版「勇者斗恶龙Ⅲ」、新型号PS2以及WS Color等一系列瞩目商品如期发售。SCE首次举办PlayStation 2 Party，并发表多款新作。

读者200寄语 levelup 绝杀：在读UCG的同时，UCG也改变了我对游戏的看法，从以前的盲目到现在的“有理想，有追求”。同时UCG也成了我生活的一部分，虽然我6月份要中考，但是我依旧不会停止买UCG，不会停止对UCG的热情！



如果不是他，估计游戏在国内还能多卖出几千套。

关键词046 遗作

日本著名导演深作欣二或许对于当今年轻人来说非常陌生，不过他那部惊世骇俗的《大逃杀》必定给你幼小的心灵造成难以磨灭的震撼。深作欣二老人家还和咱们玩家有段缘分。由他导演，Capcom制作的《钟楼3》没想到成为了他个人的遗作。游戏发售后几天就传来了深作欣二病逝的消息。就是因为这个原因，本来销量低迷的《钟楼3》又在日本卖出了几万套。

关键词047 忽悠

这简直就是欺骗嘛！如今众多厂商的游戏预告片做得越来越华丽，越来越震撼，但当我们拿到游戏成品这么一玩，效果完全就不是那个事儿啊。说到这个"忽悠"，2005年E3上SONY放出的那几段惊世骇俗的CG动画算是成功忽悠到了全球的玩家。其实我想说，当时我们看到《杀戮地带2》的影像时确实感到非常的激动、而且无比的幸福。但是，游戏厂商们，请你们也考虑一下当我们得知本世代主机根本就无法实现这些效果时失落的心情吧。感谢你们为我们勾画出那样一幅美妙的蓝图，不过请以当今地球科技和人民成本为参考。俗话说丑媳妇早晚要见公婆的，以后请不要这样了啊！

关键词048 叛逃

一朝天子一朝臣，游戏界的变化也应证了这句中国的老话。过去任天堂阵营的游戏纷纷往索尼阵营跳槽，随着PS3的失势和X360的崛起，大批原来姓索的游戏又叛逃到微软和任天堂阵营。发家于FC的《勇者斗恶龙》和曾见证PS发展史的《皇牌空战》便是最好的例子。相比之下《百年战争》、《致命惯性》、《赋法战争》的跨平台决定就显得迟钝了很多。不过说到底，见风使舵这4个字赠予所有第三方都是非常合适的。

关键词049 911

这是人类史上的一次浩劫，恐怖袭击不仅影响了2001之后全球的局势，甚至还影响到了游戏业。就在一夜之间，"空战"、"大楼"、"恐怖袭击"等等成为了有可能触动人们那根已经脆弱得不能再脆弱的神经的"禁语"，无论是从客观的局势还是从主观的认识上，我们都无法判断我们可以承受的底限究竟在哪里。小岛秀夫说，当他看到那两幢被插上飞机的大楼时，"认为已经没有可能在两个月后推出《MGS2》了。"而《皇牌空战4》广告的停播、多个战争游戏开发的取消等等都让我们认识到游戏业的责任不仅仅只是带给人们乐趣。至今我们仍在想，如果没有911，《MGS2》会不会更完整？

关键词050 电子竞技

当看到国家体委宣布电子竞技成为第九十九个被承认的比赛项目的时候，当达人玩家们摇身一变成为可以拿金牌为国争光的运动员的时候，当我们有幸见证国内第一批"职业《WE》玩家"诞生的时候，我们一度以为电子竞技真的能行。《哆啦A梦》里的大雄幻想着自己有朝一日能够在"翻手绳大赛"中成为耀眼的明星，其实我们就是大雄，但是哆啦A梦在哪儿？

关键词051 光环杀手

想找到"光环杀手"？朋友，劝你还是省点力气好啦，想揍士官长可不是那么容易的。我敢打赌，肯定都是自称"光环杀手"的家伙被揍得鼻青脸肿后被抬走，之前不是已经有一个了么。啥？你说《战争机器》？得了吧，他俩是一家人，怎么可能掐到一起去？《COD4》？好吧，的确它已经在网战方面超越了《光环3》，目前的LIVE第一也是它，但是它创造的价值依然无法与光环相比，也就是说它只是把士官长打疼了，最多只能算半个"光环杀手"。真正的"光环杀手"嘛，估计还要等上一阵子啦。

关键词052 希拉里

再过不到一个月，美国纽约州参议员，民主党人希拉里·克林顿这辈子最不想见到的游戏就要发售了，这就是《横行霸道Ⅳ》。不管是政治做秀还是民心所向，从《圣安德里亚斯》开始，希拉里就没有让TAKE TWO和ROCK STAR安生过。但从某种程度来说，希拉里揪住《横行霸道》不放的作法很可能得罪了数以千万计的《横行霸道》玩家——要知道，她在反对的是一款现象级的作品。而当另一个民主党人，与希拉里一同高举反黄反暴力游戏大旗的纽约州州长埃利奥特·斯皮策因为召妓事件而黯然下岗的时候，不知道她与斯皮策还能不能咽下那杯无糖的清咖啡呢？

关键词053 吉尼斯

诞生于1980年的《吃豆人》在他25岁生日的时候荣获了一个非常特殊的奖项：世界吉尼斯纪录将他选为"世界最成功的街机游戏"，入选理由是从1980年到1987年里，Namco的《吃豆人》街机总共卖出了29万3822台，这是一个令任何同行都难以企及的记录，不仅是前无古人，也可以肯定是后无来者。这个记录就成为游戏史上的丰碑，永载史册。

关键词054 掌机为王

与其闷在家里抱着手柄汗如雨下，不如带上你的宠物任天狗，开上无线联机网络到街上去走走。就算你没有期待过一段电视剧般的"宠物情缘"，但你仍然能够通过它结识更多朋友。比起封闭式的自我修炼，掌机让更多人走出了家门，体会到了游戏最简单的乐趣。 想像这么一个场景：拿着掌机的一个女孩认识了另一个拿着掌机的男孩，他们会关闭手中的游戏机，开始探讨各种奇妙问题；而两个拿着掌机的OTAKU相遇后，他们会继续联机砍怪，再相约去彼此家打开家用机。谁说地铁、公车不能成为游戏战场？旅途中除了音乐也能够有游戏陪伴，这就是正在超过家用机市场的掌机时代。

2001 业界时间简史

1月 微软在CES展上向全球公开了Xbox的造型。任天堂GameBoy计划出货量2400万台。Namco的主题乐园「WonderEggs」完成限定期间的使命后关闭。期待大作「鬼武者」发售时大排长龙。「PSO」在东京举办发售纪念活动。

2月 坂口博信辞去Square副社长一职。SCE阵营针对网络推出移动电话连接到电视显示手机内容的服务。SCE、SEGA、Namco共同展开对应PS2技术的宽带网络服务。「VR战士4」在AOU2001 Amusement Expo首次发表影像。

3月 GBA在日本发售，当天售出65万台。GBA版「口袋妖怪」公布。日本高等法院认可二手软件的销售，厂商阵营表示将继续上诉。SEGA主机DC正式停止生产。

4月 任天堂宣布NGC的发售日。任天堂首次在TGS上展出摊位。「FF X」发售日确定为7月19日。可安装硬盘的PS2公布。「莎木2」首次公开影像。ENIX、Square和Namco合作。SEGA开始给NGC开发游戏。

5月 Capcom在E3宣布开始为Xbox开发游戏。「GT赛车3 A-spec」同捆PS2公开。北美NGC发售日确定为11月5日。NGC售价确定为25000日元。公布包括「任天堂全明星大乱斗DX」等多款作品。「FF XI」确定在2002年3月发售。

6月 Enix、Namco、Square三家公司宣布将会共同营运Square的网络服务PlayOnline。GBA登陆北美市场。「鬼武者2」的主角决定为松田优作。SEGA加入PS2的第一部作品「Rez」公布。PS2降价为35000日元。

读者200寄语 天空星&LJX：Good good play，Day day up！好好游戏，天天向上！

硬件篇
HARDWARE

硬件者，主机也。风雨十年，多少主机起起伏伏，每一代主机之间的王者争霸战都是那么激烈且令人回味。昔日的霸主，后起的新秀，仿佛一场“你方唱罢我登场”的喧天大戏，作为观者的我们无一不跟随自己喜欢的主角一起嬉笑怒骂笑谈人生。每一部主机都是一部历史，这些历史就是我们的记忆。

HARDWARE

关键词055 制转

当你在为家中的电视机有没有HDMI接口、支持不支持1080p而操心时，有没有想过在8年前制式曾是困扰中国玩家的一大难题？如今的电视是全制式通吃，不过在当年中国的不少家庭里都只有PAL制的电视，如果接上NTSC制的日产游戏机——对不起，你只能看到那一条条的波纹或满屏的雪花。怎么办？换电视是最简单的解决方法，不过父母的回答多半是一记耳光，因此你就得求助一个小小的玩意儿——制式转换器。它能够将NTSC制的信号转为PAL制电视可以接受的信号，当然代价是图像质量会有损失。小小的制换，不知为多少玩家解决了苦恼。

关键词056 烧机

“嘭——！”

随着一声清脆的响声和一缕青烟，昨天还在正常运转的游戏主机顷刻间变成了一块砖头。对于游戏玩家来说，主机被烧毁的事实简直就像用刀子往身上乱戳一般。每一个有如此遭遇的倒霉蛋儿都在渴望爱机死而复生，但这显然是不可能的。游戏环境通风散热不好、主机长时间运转、接入过负荷电压……虽然主机被烧毁的原因多种多样，但结果却只有一个。要怪就只能怪自己缺乏电器设备的维护常识，不要说是游戏机，一个大活人连轴转工作还会累倒呢。很多人往往只有在经历惨痛的教训之后才会认识到问题的严重性，这个代价可实在是太大了。

关键词057 HD Loader

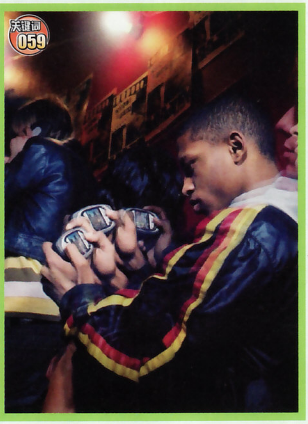
PS2主机的光头是出了名的脆弱，突然罢工的例子已经屡见不鲜。但作为读取数据的关键元件，光头是任何时候都无法被取代的，曾几何时，我们只能面对着突然猝死的PS2光头唉声叹气，然后再一次给爱机换个心脏，直到有一天伟大的HD Loader降临。终于可以像玩PC游戏那样将游戏内容拷贝到硬盘中再进行游戏了，不仅如此，那些曾经因读盘速度慢而让玩家拍脑袋揪头发的游戏运行起来更加流畅。也正是因为有了HD Loader，蠢笨的PS2厚机（相对于轻薄的PStwo而言）变得身价更高。

关键词058 摄像头

如果你把一个摄像头拿到一个不玩游戏的玩家面前，向他询问这个东西能干什么，我想结果不外乎是视频聊天或偷拍等理所应当的答案。但是索尼却赋予了它全新的功能，当一个叫做EyeToy的东西出现在人们眼前时，几乎所有人都会被它新奇的游戏方式所吸引。新形态的游戏外设主要就是图个创意，EyeToy在欧美的良好销量便证实了这个道理。


关键词055


关键词058


关键词059

关键词059 N-gage

谁都会眼馋掌机这块市场，尤其那个GBA独霸天下的时代。于是我们看到了这台诺基亚主题版GBA——一台既不像手机又不太像掌机的东西。当我们第一次看到有人在用N-gage打电话时，一定会很惊讶于这个芬兰的手机老厂居然会让人用这么可笑的姿势打电话；这个设计上的失误直到N-gage QD推出才得以弥补。还记得N-gage才发售时NOKIA为它做的几个广告，大致意思就是告诉我们拿着它你可以在任何时候任何地方进行你喜欢的游戏。可是玩家们偏偏觉得，除了末尾的LOGO，这俨然是一个任天堂GBA的广告。但是，一台能打电话能发短信的GBA？连NDSL也无法做到这一点，N-gage的混搭定位注定了还是有它存在的意义。

关键词060 擦一圈

当自己爽快地游戏过后从光驱里把游戏碟弹出的时候，没人会觉得光盘上多了一圈花纹是一件令人很“惊喜”的事情，但是偏偏有人非要在同一块石头上跌倒两次。微软的Xbox与X360都在发卖初期发生了“划盘”事件，而且两次的处理方式都一样：先是不理不睬，而后郑重道歉。大大咧咧的美国人可能觉得这不算什么，但是讲究细节的日本人可不能容忍这种侮辱，微软在日本的业务一直进行得不是那么顺利，与他们对消费者的态度也是脱不开关系的。

关键词061 NGCD

这是一台在国内比较罕见的主机，出货量

2001 业界时间简史

7月 「FF X」发售，发售首日出货214万套。PS2专用硬盘在官方网站「PlayStation.com」上先行发售。Konami与Hudson进行战略性业务合作，Konami对Hudson出资继承事业部门等具体方案。

8月 微软宣布Xbox在日本的发售日为来年的2月22日。电影「最终幻想」举行完成发表会。「马里奥」与「塞尔达传说」NGC新作影像首次发表。Nintendo Space World内人气集中于NGC。NGC游戏「动物之森」与GBA主机联动的消息公布。

9月 NGC在日本上市，市场反应平稳。PSone专用液晶屏幕公布，同时决定发售廉价版游戏。掌上游戏机「迷你口袋妖怪」公布。「生化危机」公布在NGC上发表新作品。SEGA与Namco在娱乐事业上展开合作。

10月 多罗成为「晨间电视」的正规角色。配备DVD型NGC正式命名为「Q」。SCE向Square出资149亿日元。PS2全球累计销量突破2000万台。GBA读卡机发售日决定。比尔·盖茨紧急出现在TGS会场。

11月 NGC游戏「Pikmin」的广告歌因太受欢迎而决定出CD。Xbox发售前举办48小时耐久游戏大赛。纽约在Xbox发售日染成绿色，巨大的广告出现在纽约曼哈顿的每个角落。NGC在北美发售。任天堂山内社长以私人财产设立投资基金。

12月 多罗的铜像在品川等车站登场。SCE在宽带事业与SoftBank展开合作。「Online Party 2001」中「FF XI」以能够试玩的状态展出。SCE公布宽带网络服务将在2002年4月左右在日本推出。

读者200寄语 ninja74：从懵懂天真的小孩到激情不改的少年，游戏和UCG一同见证了我的成长。其中有苦涩与无奈，但更多的是梦想与方向。时光匆匆，改变的只是数字，不变的是对杂志的爱。200期，游戏才刚刚开始……





少以及价格昂贵都阻碍了它的销售，虽然能够与街机享受到同样品质的游戏是它的卖点，但市场针对面的狭隘却令它的路越走越窄。1999年，《格斗之王99》在Neo Geo CD上发售后，SNK公司的所有家用机全面退出了市场。

关键词062 PC-E

1999年6月3日，一个名不见经传的游戏《Dead Of The Brain 1+2》悄然发售，这款属于PC-E平台的冒险游戏仅通过NEC HE(NEC家庭娱乐)的销售网络独家发售。而我们要关注的并不是游戏本身，而是在这款游戏之后，宣告PC-E这台世界上第一个使用CD-ROM作为载体的游戏主机画上了终止符。顺便提一句，NEC HE在7月发售了DC游戏《战国TURB F.I.D》之后也宣告NEC的家用主机业务全面停止。

关键词063 N64

N64在公布之前，有一个更加"美式"的名字——ULTRA64，代表着任天堂的自信甚至是狂妄。刚愎自用的任天堂在N64上栽了一个大跟头，坚持使用成本高昂的卡带成为N64的最大累赘，发售时间太晚，支持厂商太少，令N64在发售五年后就退出了硬件舞台。累计销量不过500多万的N64在2001年12月20日发售了最后一款游戏《炸弹人64》后告别了业界。

关键词064 64DD

这是一个传说中的产品，曾被认为是任天堂用来抗衡次世代大潮的利器，结果在经过一次又一次延期，把所有人的耐心都消磨得一干二净之后，在1999年圣诞节之前"千呼万唤始出来"。市场反应给了狂妄自大的任天堂一记响亮的耳光，这个作为N64扩展装置的磁碟机以惨不忍睹的销量悄无声息地死去。

关键词065 Gameboy Color

从3月公布到10月开卖，GBC只花了半年时间。GB在面对WS与NGP的紧逼时，沉着冷静地先用GB Light做诱饵，延缓了对手的反应时间，而后采用了夏普的彩色液晶屏作为反击的杀手锏，不仅一举摆脱了对手的纠缠，更将掌机引入了一个新的时代。

关键词066 Pippin

这个名字可能根本勾不起什么你的回忆，这部由苹果设计、三菱制造、Bandai负责发卖的主机从1995年登场开始就有着定位不明确的问题，苹果是希望她成为儿童电脑，Bandai则希望把她打造成一台新的游戏主机。以这种尴尬的方式在市场上存在了三年之后终于悄无声息地死去，并再次证明不是任何厂商都玩得起游戏硬件的。

关键词067 Dreamcast

1999年11月20日，倾注着世嘉光复往日辉煌大业梦想的主机Dreamcast在内焦外患中登场，忠诚的世嘉饭以自身行动支持着这家与任天堂纠葛了十余年的老牌厂商。在国内，它也曾被称为"梦工厂"，这也是一个不错的名字，因为在它上面也生产了一些颇为梦幻的游戏，比如《莎木》。梦终归是梦，总有醒的一天。世嘉在游戏机硬件领域做了将近20年的梦，除了MD时代和SS时代初期的小小成就外，大多是噩梦联翩。新瓶装旧酒并不能给世嘉带来任何翻身的希望，市场战略的步步失误令世嘉积重难返，最终黯然退出苦熬了十余年的硬件市场。Dreamcast传播了世嘉的梦，也终结了世嘉的幻想。

关键词068 NGP

谁也不愿意看到任天堂在掌机市场一家独大，谁都想分一块大蛋糕，然而在GB面前一切都黯然失色。SNK发售NGP的问题在于他们在一个错误的时间发售了一台错误的掌机：不仅比GBC晚一周，而且还不是彩色的。匆匆忙忙在四个月后补卖的NGPC已经于事无补，市场不会因你错失机会而原谅你。

关键词069 Wonder Swan

横井军平因为Virtual Boy的失败而不得不离开任天堂，但他未能放弃创造异质主机的理想，Wonder Swan这样一款即可横置亦可纵置的掌机便是继承他遗志的产物。虽然她有着最便宜的售价，有着史克威尔这样顶级厂商的力挺，有着Bandai旗下无数动漫角色的后台，并且是游戏界第一台可以连接互联网的掌机……但任何与任天堂同处一个掌机市场的厂商都是生不逢时，她既没有演绎神奇，也没有成长为美丽的天鹅。2003年11月20日，由FC游戏《龙珠3 悟空传》重制的《龙珠》在WS上发售，这成为神奇天鹅的绝唱。

关键词070 Pocket Station

作为PS的PDA系统发售的"小PS"在1999年1月23日发售，当日即被抢购一空，30万台出货量也未能满足市场需求，并因此造成很长一段时间的缺货。功能简单但外形讨巧的"小PS"可是说是索尼对掌机市场的一次旁敲侧击的试探，市场超乎想像的热烈反应令索尼大为欢喜，"小PS"最终销量超过450万，



2002 业界时间简史

1月 微软在「Xbox Conference 2002 Winter」决定Xbox的价格。Bandai发表将在PS2平台上推出全4作完结的长篇角色扮演游戏「「.hack」系列」。GBA在全球同时降价。Konami与元气进行资本合作。

2月 Xbox在日本发售，比尔·盖茨亲临现场。SCE官方在「PlayStation Meeting2002」上发表30款对应网络的PS2游戏。Namco、SEGA、任天堂共同开发大型电玩基板。「实况足球」启用中山雅史担任形象代言人。「最终幻想XI」发售日确定。

3月 Square宣布在时隔6年后重新为任天堂主机开发游戏。C·C·C(Culture Convenience Club)将贩卖二手游戏软件与音乐2%的销售利润返还给厂商。微软发表Xbox造成光碟损伤的对应方法。Xbox登陆欧洲。

4月 CESA宣布东京游戏展改为每年一次。Bandai公布WSC后续机种SwanCrystal的发售日期，同时宣布WSC降价2000日元。IBM、SCE等公司共同开发尖端半导体。「信长之野望Online」公开详细情报。Xbox在欧洲降价。

5月 岩田聪就任任天堂社长一职。Xbox LIVE正式发表。「传说」系列在NGC上推出。NGC首次降价。NGC专用网络配件的发售日期确定。「最终幻想XI」发售。SEGA与Sammy在大型电玩上建立合作关系。「塞尔达传说 风之杖」首次提供试玩。

6月 电脑娱乐分级机构CERO正式成立。任天堂的新体制启动，继续重视软件的路线。「Xbox Conference 2002 Summer」举行。Xbox决定发售捆绑Xbox LIVE起始包的「梦幻之星Online」。「VR战士4 进化版」首次在大型电玩发表会中公布。

读者200寄语 330294：爆料多些，错误少些，研究深些，爱更大些，没了。







PSP的种子在那时就埋下了。

关键词071 GB

2003年7月18日，小学馆GB游戏《哆啦A梦的学习小子 汉字读写大师》正式发售，这是一款毫不起眼的学习软件，但对于Gameboy来说，却是一段传奇的绝唱——这是这台全球销量第一个过亿的掌机上最后一款游戏，至此，属于GB的长达14年的历史落下了帷幕！

关键词072 PS2

2000年3月4日，也就是日本平成12年3月4日，这台迄今为止最成功的家用主机揭开了她神秘的面纱。有关这台主机最离奇的八卦，是因为主机性能过于强大——当时的说法是可以模拟核爆——而被美国和日本严禁出口到部分国家，以防被用作军事用途，但最后还是被萨达姆搞到了六台，因此最后被美国人给灭了。不管如何，PS2延续了神机大姐PS的奇迹——连续两代主机都卖过一亿台，恐怕是后无来者的记录了。

关键词073 PSone

改良型主机并不是索尼的专利，任天堂的FC和SFC都曾推出过缩小体积重量的改良型号，但是像PSone这样在商业上获得与原始主机几乎同样成功的，却是前无古人的。2000年7月7日发售的PSone以小巧可爱的造型获得了女性玩家的欢迎，不少人甚至是纯粹因为外形的吸引而再次购买了一台，索尼工业设计的威力不可小视。

关键词074 NGC

把主机做成一个四四方方的箱子，这个主意恐怕只有任天堂想得出来。2001年9月14日发售的NGC是任天堂第一台采用光盘媒体的游戏主机，但采用8厘米大小特型光盘依然被认为是任天堂古怪脾气的选择，但真正的原因恐怕很少人能够了解：之所以采用这种小光盘，是因为这种光盘不容易被小孩折断，这样就避免他们被折断光盘的尖锐边缘划伤。全球超过两千万的销售业绩只能说不过不失。

关键词075 GBA

在面对敌手越来越多的掌机市场上，GB显然是有点难以为继，不过任天堂早就为它准备好了接班人——2001年3月21日发售的Gameboy Advance迄今为止销量接近八千万台，虽不及前辈，但也是功德圆满了。这台主机最大的诟病在于采用了较为落后的液晶技术，没有背光的屏幕对儿童眼睛的伤害极大，不过在它称王称霸的掌机市场，你也没有更多选择。

关键词076 Xbox

微软窥视游戏市场已经不是一天两天了，但当他真的在2001年11月15日拿出这台绿色"凶箱"的时候，所有人都惊呆了——要知道这个时候PS2已经卖了一年半有余，NGC也卖了半年多，微软拿什么来和它们竞争呢？即便是作为微软的试验品，即便它不是历史上卖得最惨的主机，但不能掩盖它曾经在2003年卖得还不如FC多……

关键词077 3DO

这曾经是一个辉煌的名字，作为采用光盘媒体的次世代主机的先行者，与松下合作推出3DO主机的3DO公司，于2003年5月31日宣布破产，彻底退出业界舞台。3DO为我们展示了光盘大容量的优势，让我们领略了前所未有的影音享受，但缺乏足够软件支持的主机注定是要被市场所淘汰的。

关键词078 SS

SEGA SATURN可以说是SEGA最令人难忘的产品。在土星上诞生了太多经典的游戏：《铁甲飞龙》、《樱大战》、《格兰蒂亚》、《梦精灵》……甚至连《莎木》最早都是土星的。土星对于中国玩家来说有着特别的意义，它曾经正式进入中国大陆。土星的失败在于定位错误，没有考虑到发展前景广阔的3D游戏，以街机移植作品为主的宣传方式也有问题。土星发售半年就卖出100万台，之后又通过在扩张槽上加装RAM卡使其2D游戏制作水平达到了顶峰。可惜急功近利的SEGA早早便以DC这个新的产品结束了土星的生命，其后不久SEGA的硬件厂商生涯也结束了。

关键词079 PS

2004年5月13日，PS上最后一款新作《正邪幻想曲OO》发售。至此也意味着PS的历史使命全部结束(之后所发售的游戏都是廉价版PS旧作)，这台开创了游戏业全新格局的次世代主机，带着足够骄傲一生的成绩告别了历史舞台。

关键词080 曲线救国

2003年11月19日，由任天堂N64主机"改装"而来的神游机在中国大陆正式发售，拉开了任天堂借神游之"壳"占据中国市场的序幕。神游GBA、神游



2002 业界时间简史

7月 PS2「海洋蓝」和「禅黑」限定50万台主机开始销售。任天堂与「大致日刊」共同举办NGC游戏的宣传活动。SwanCrystal正式发售，大多数玩家同时购入首发游戏《约束之地 利维埃拉》。任天堂与松下电器设立共同设施。

8月 Square开始在任天堂主机上开发游戏。「光环2」正式发表。SEGA的名作游戏开始以网络下载的方式提供。Konami的棒球游戏被起诉。NGC的网络配件确定发售日期。「Eye Toy 游戏集」在欧洲发表。

9月 任天堂与Bandai在软件销售商进行业务合作。Xbox LIVE的β测试详情公开。任天堂卖出RARE的股票。第40届AM show举行。SEGA公开新CG基板「Chihiro」。东京电玩展2002开幕。由玩家投票决定SwanCrystal的新颜色。

10月 3D AGES设立。CERO分级制度正式启动。Xbox Café在东京的丸大楼开幕。「最终幻想X-2」正式发表。由浅野忠信与松雪泰子等人主演的广告打出Xbox的标语「游戏是美学」。「F-ZERO」最新作的未公开影像上映。

11月 Square和Enix宣布将于来年4月1日合并。《勇者斗恶龙Ⅷ》正式发表。融合手机与掌机的「N-gage」发表。Square创建i-mode网站。Xbox LIVE于北美开始服务。NGC专用周边「GAMEBOY PLAYER」发表。

12月 「口袋妖怪」与吉本新喜剧梦幻同台。PS2推出新作「VR战士4 进化版」。「真·三国无双3」正式发表。立命馆大学设立「FAMICOM研究系」。任天堂与TOMY进行业务合作。「最终幻想XI」会员突破20万人。

读者200寄语 fantasyxyuna：7年了，没想到被YUNA和UCG带入了TV GAME这条路，我当年还是当电脑杂志买的，回想起来，很感动。UCG陪我走了3个大考(和即将来临的高考)，有种很美的感觉，可能那种东西就叫爱！

GBA SP、神游IDS、神游IDSL等任氏主机以曲线救国的方式在国内得以销售，没有宣传，没有广告，甚至连游戏软件都没有几款，但神游却就这样在大陆市场扎下了根，不声不响地在这里做着行货主机生意。神游的出现，给微软和索尼提了个醒，想要敲开有着中国特色的市场经济大门，需要因地制宜。

关键词081 PStwo

继PSone的大获成功之后，每代主机后必推出“瘦身版”几乎成了索尼的专利，比起PS2那宽厚的身板，PStwo之薄之轻让你觉得几乎可以将它折断。2004年11月3日发售的它至少将PS2的寿命又延长了一年有余，不过虽然自带了网卡，却也无法再安装硬盘，可谓是有得有失。

关键词082 NDS

2004年12月2日发卖的NDS可谓是划时代的里程碑，任天堂就是从这里开始在市场里发掘出了一块尚未开垦的处女地。不仅仅是双屏给许多传统游戏带来了全新的玩法，更多被俗称为“脑白金”的脑力锻炼游戏迅速风行全球。给玩家带来截然不同游戏感受的NDS出货一个月就突破百万，迄今为止已经发售了将近7千万台，按照目前的势头看来，它很有望成为第四台销量过亿的游戏主机。

关键词083 PSP

从这一刻开始，已经称霸了家用主机市场的索尼终于把她的魔爪伸向了任天堂不可触碰的领域，就在NDS发卖十天后的2004年12月12日，PS家族的小妹妹PSP隆重登场！这台融合了索尼精英设计能力的掌机颠覆了任天堂所设立的掌机传统标准，以接近家用机的画面表现能力与丰富多彩的多媒体性能掀起时尚的狂潮——尤其是在国内的热销相信都是出乎索尼的预料。虽然3千多万台的销量还是无法与任天堂相比，但是这已经是前所未有的好成绩，发售10个月就突破千万出货量，不愧为PS家族中的佼佼者。

关键词084 GBA SP

这是第一台任天堂在产品与宣传定位没有着眼于儿童市场的主机，你看看它的发售日就知道了——2003年2月14日，外形酷似化妆盒的GBA SP是馈赠女友的最佳选择！不过类似这种非任天堂传统路线的尝试仅仅是一次尝试而已，那时的任天堂还没有彻底改变自家产品玩具定义的打算。

关键词085 X360

在比尔·盖茨一句气冲云霄的“让我们再玩一次”的豪言壮语中，微软的第二代主机X360于2005年11月12日重临战场。虽然提前一年发售为X360争得了不少先机，但由于赶着提前推出而埋下的隐患却让X360与微软蒙受了巨大损失——你可以去看看“三红”那个条目就知道发生了什么事情。

关键词086 NDSL

NDSL不仅继承了NDS的所有优点，并且还改正了NDS的所有缺点，仅从它名字中LIGHT一词的含义即可得知，更亮更轻就是这台2006年3月2日登场的新型主机所追求的。比起NDS来，NDSL的外形更时尚，大有走当年GBA SP路线的势头，最终成为掌机市场上的王者。

关键词087 PS3

2006年11月11日，集合了当前世界娱乐产业最高精尖技术设备的次世代王者PS3终于姗姗来迟，然而对于索尼来说却迎来了一个非常痛苦难熬的时期。由于售价高昂，加上软件阵容不足，PS3首发热潮过后的销售曲线有所下滑，而因为成本过高，每卖出一台就如同在索尼身上割肉一般，那段时期索尼的步伐如履薄冰，甚至连“PS之父”久多良木健也因为业绩的惨淡而被迫下台。不过现在总算熬过了最困难的阶段，PS3正在逐步走上正规。







关键词088 Wii

没有人看好这台异质主机，落后的画面效果更是受到传统玩家的鄙视。然而2006年12月2日降临的Wii根本不在乎世人的不屑——反正也没打算讨好传统玩家。Wii以清新的游戏定位以及极易上手的操作方式在次世代竞争中杀出一条康庄大道，最晚发售的主机却超越了先行者，成为次世代中率先突破2000万销售大关的主机。Wii的成功让任天堂再度回到了业界的王者宝座，这是一次反传统的胜利。

关键词089 PSP2000

主机瘦身的传统在PSP上也得到了继承，2007年9月25日发售的PSP-2000型在没有对外观进行大变动的情况下成功“减肥”，以更轻盈的身段和更舒适的操作感获得了市场的认同，首周销售突破25万台，而突破百万的时间比老版PSP快了整整半个月，在索尼PS3销售不利的尴尬时期，新版PSP还算让索尼有所安慰。

关键词090 网络战场

我的主机是X180……这个是被BAN玩家对自己的X360一个无奈的称呼。很难想到电视游戏的网络乐

2003 业界时间简史

1月 任天堂公布了GBA的新机型GBA SP。PS2出货量全球突破5000万台。Infinium Labs(北美)发表正在开发超越当时主机性能的家用游戏机「Phantom」。「VR战士」制作人铃木裕参与监修汽车驾驶学校专用的驾驶模拟器。

2月 am3发表能够以GBA享受影片的专用Smart Media及转接器。Nokia的掌上型游戏机「N-gage」决定在北美、欧洲于2003年冬季发售，并公布有Taito及SEGA加入。SEGA与Sammy公开合并的想法。

3月 Capcom公开「鬼武者3」两位主角将由金城武及让·雷诺扮演。PS2独占大作「最终幻想X-2」发售，和田洋一与本多圭司亲临发售倒计时现场。Namco发表成立专门开发「传奇」系列的开发子公司「NAMCO TALES STUDIO」。

4月 Namco向SEGA提议合并。「GBA读卡器」是可从专用卡片上读取资料进行游戏的周边配备，任天堂决定推出其高级机种「GBA读卡器+」。

5月 SONY在E3展上正式发表PSP。英国雷费尔哈伦大学将在研究所硕士课程中设立研究PS2主机的课程。SEGA常任执行干部小口久雄被内定为SEGA的现任社长。

6月 Third Age Style与SCE合作，面对50岁以上者的讲座「各位大哥，一起来玩游戏吧！」以多款游戏为教材进行6场讲座。LEVEL-5、Cyber Connect2、Ganbarion三家游戏厂商参加了当地学校的校庆。

读者200寄语 FM01：如今我惟一能做的是支持、支持、再支持，坚持期期买，直到箱子装不下了买柜子，柜子装不下了买房子来装。祝UCG越办越好！





趣的缺失会让一台主机失去一半的魅力。不过微软却让这个事实摆在了我们面前，这也使得另外两家硬件厂商不得不在自己的新产品中加入自己的网络模式。网络已经成为各大厂商角逐的战场，索尼的免费服务，任天堂的怀旧游戏，这些都是既有特色又有吸引力的内容。而网络付费也可以有效遏制D版的泛滥，说不定到了下一代主机，所有游戏都是通过网络下载的哦。

关键词 091 BAN你没商量

BAN是一种奖励，它让坚持正版不改机的玩家能够安全畅通地使用Xbox LIVE，尽情享受上面数以千计的资源。BAN是一把宝剑，它始终悬在那些改了机却还能上Xbox LIVE的玩家头上，下一次开机也许就意味着你和网络彻底绝缘了。而对于大多数中国玩家来说，BAN是一个悖论：我必须登录Xbox LIVE，才能知道自己是否被BAN；但如果登录Xbox LIVE，我就有可能会被微软BAN掉；如果我不登录Xbox LIVE，就算没被BAN，也和被BAN没有区别。总而言之，又想玩D版又想上Xbox LIVE，只是小市民一厢情愿的想法。

关键词 092 导航键

微软是最后一个买票进入游戏界的硬件厂商，因此交学费的环节自然少不了的，比如手柄。最早的美版Xbox手柄大到骇人听闻，缩小版手柄又被指为照搬DC。整个Xbox手柄上惟有黑白两键算是创新，不过这个创新被玩家骂得一钱不值。到了X360，导航键的出现标志着微软对手柄设计做出了卓越的贡献。导航键一按，为你打开的是整个Xbox LIVE世界，添加好友、在线聊天、查看资料、检查状态……躺在床上玩游戏的玩家甚至还能用导航键开机关机退盘，这实在是一个让玩家越来越疏于运动的创意。当然，还是有导航键不能做的事情，比如换碟。

关键词 093 三红

微软弄沉了一艘航母，确切地说，这次砸下去的美元足可以建造一艘大型的核动力航母。11.7亿，说起来已经超过了美国“尼米兹”级航母前几艘的造价。估计美国政府都觉得这笔钱可惜了，因为这是为了一件并不光彩的事情擦屁股——三红。算是一个设计上的缺陷吧，导致了“软饭群中一片红”的悲壮结果。这也成了软饭们在论战时的一个软肋，说到面红耳赤时对方一句三红……那真是有种被噎住了的感觉。而且说起来，没红的还好，红了的玩家估计会想，你微软有钱，砸一艘航母都可以，我这X360可是一年的早饭钱啊，难道你还想让我经历没有早饭的又一年么！

关键词 094 硬盘

先扯一游戏：《死或生沙滩排球》。这游戏已经赤裸裸地把美女放在了第一位，不过各位有没有注意到，这个游戏中的音乐少得可怜。这个嘛，呵呵，Xbox不是有硬盘么，只要放在硬盘里的音乐都可以在游戏中播放。听着自己喜欢的旋律，看着沙滩上的性感美女，享受啊！这就是硬盘的优势，而它不光能干这种简单的事情。想看第一时间看到最新的游戏预告片？别到视频网站上找那些压缩画质版的啦，从专用网站上下载到硬盘里看多惬意，还是高清的！嫌游戏读盘过慢？只要把部分数据安装到硬盘里，就可以克服这一顽疾了。好好享受吧，这就是配有硬盘的游戏机带给你独一无二的感觉！

关键词 095 幻影成真

曾经有这么一台主机，他号称世界最强机能，号称最多游戏，号称最美外形，号称……很多“号称”。他在2003年3月就向全世界公布，而后真如幻影一般存在于业界，令索尼“颤抖”，令微软“侧目”，令任天堂“惊诧”。恐怕是过于担忧推出后对业界造成的震动，主机从最初预定的2004年11月推出，推迟到2005年11月，然后又推迟到2006年11月……结果还没等到那个时候，2006年2月负责开发的Infinium Labs已经陷入了严重的财政危机，宣布“幻影”由主机更改为软件游戏下载推送服务，对应平台为Windows XP……哦，对了，在2005年年底，这家公司先行推出了据说是主机对应的操纵器——其实只不过是一套无线鼠标键盘而已——先于主机推出“手柄”，“幻影”果然不同凡响！

关键词 096 铁骑控制器

一定得选空间够大的屋，用微软的主机，玩就玩最皮实的！什么分量线啊，联网线啊，大彩电啊……能用的全给他用上。配置里面要有豪华座椅，再带一专业耳麦，耳麦上要有“铁骑”二字，毛笔字，特有力的那种。游戏一启动，甭管有事没事，里面就嚷嚷着“Roger sir，attack！”一口地道的伦敦腔儿，倍儿有面子！操纵台上弄俩操纵杆，都遵循人体工程学。旁边还有排挡，再弄上三个踏板，让你如临实战，就俩字儿——专业！周围的僚机不是轰机甲就是炸工事，你要是只灭坦克，都不好意思跟人家下命令。你说这样的游戏，一款得买多少钱？（我觉得怎么着也得一万日元吧？）一万？那是成本！两万起！还不打折！要记住，烧得起一万日元买一游戏的发烧友，根本不在乎再多花一万日元。我们的宗旨就是：不求最好，但求最贵！





2003 业界时间简史

7月 著名制作人冈本吉起出任游戏学校「Human Academy」分校校长。Taito举办「太空侵略者」发售25周年纪念活动。微软举办了「Xbox Conference 2003 Summer」，发表了今后的Xbox战略。

8月 Capcom与KDDI共同发表针对PS2主机的网络服务「MMBB」将于9月开始，并同时发售对应该项服务的游戏软件《生化危机 逃出生天》。任天堂举办了经营方针说明会，并且在这之后明确表示正在开发前所未有的「异质产品」。

9月 Bandai、Capcom、Banpresto、KDDI四家公司公开将联手推出「机动战士Z高达」。PS2主机全球生产出货6000万台，比PS快了1年。东京电玩展2003中公布了将于11月举办「最终幻想XII」发表会的信息。

10月 任天堂宣布NGC主机将于本月17日第二次降价。Takara公司取得Atlus公司大部分股权，使其成为了自己的子公司。在「CETEC Japan 2003」中，PSX首次在公众场合登场，同时发表内置大容量硬盘的新机种。

11月 PSP的概念造型公开。「死魂曲」电视广告因为过于恐怖而被停播。PS2主机降价，定价首度低于两万日元。「最终幻想XII」确定将于2004年夏季发售。PSX确定将于12月13日发售。PS2主机计划进军中国大陆。

12月 Sammy占有了SEGA大部分股权成为其最大股东。PSX发售，受欢迎程度极高，部分商店出现排队购买的现象。NTT DoCoMo发售新型FOMA「900i」系列手机，并且揭晓「勇者斗恶龙」等作品将会在i-appli上登场。

读者200寄语 feyas：感觉时间走得太快，好像昨天我还老实地窝在教室里盯着物理老师那肥硕的身躯和同学逗乐，今天就只能瞧着老板阴晴不定的脸色行事。看着堆积的杂志逐渐确定其于家中书桌的统治地位，发现这七年来惟一不变的是月月固定支出，别的不多说了，真心希望UCG能越走越好，300辑的时候再见。

软件篇

SOFTWARE

软件者，游戏也。叱诧十年，每一部游戏都是一场好戏，无论是喜剧还是悲剧，无论是动作大片还是文艺大片，无论是阳春白雪还是下里巴人，我们都能从这个舞台上找到自己心仪的作品。这些游戏铺陈出我们青春的轨迹，我们用记忆卡来记录我们的岁月。游戏用自己的方式记录历史，这些历史就是我们的记忆。

SOFTWARE

关键词097 拳皇

从1997年开始，中国的街机厅就成为了《格斗之王》的天下。《格斗之王97》、《格斗之王98》这两部作品在街机玩家中造成的轰动效应，也许永远都不会有谁能够超过。八神庵、不知火舞等人气角色不但成功接过隆和春丽的班，而且人气远远超过了所有的前辈。除了抢眼的人设，《格斗之王》的特色系统也是让玩家沉迷的重要原因。尽管历代都有一堆BUG，但丝毫无损于它的人气。而中国玩家在《格斗之王98》上的造诣可谓世界第一，斗剧07的冠军之争在两名中国玩家之间进行便是力证。

关键词098 邪神

手办模型的魅力，就在于它能将存在于二次元世界中的角色表现在现实世界中，因此只要是游戏玩家，多少都会对手办模型有一定兴趣。而手办模型的工艺又决定了其价值要比游戏高得多，有时甚至能高出五六倍，因此肯为手办模型掏腰包的玩家都是铁杆。《异度传说　二章》限定版的售价超过两万日元，就是因为里面附赠女主角KOS-MOS的模型，可是天价换来的不是美丽的女神，而是一个面目可憎的怪物，于是日本玩家给了她一个恰如其分的外号——“邪神”。可惜厂商并没有从中吸取教训，其后又涌现出了《女神侧身像2》、《九十九夜》这两个更为可怖的怪物。玩家用《最终幻想Ⅹ》中最强的召唤兽来称呼这3个怪物——美嘉思三姐妹。

关键词099 最美最可爱

日本人的广告语向来夸张，销量过得去的游戏是“绝赞发售中”，卖得不好的游戏是“好评发售中”。不过Tecmo为X360游戏《死或生4》想出的宣传口号着实让人拜服：“世界上最美丽的游戏！”既然游戏是世界上最美丽的游戏，那么随游戏赠送的海报就是世界上最美丽的海报，初回限定版的盒子就是世界上最美丽的盒子。顺便提一句，《死或生极限沙滩排球2》的宣传口号是“世界上最可爱的游戏”。

关键词100 恋声癖

《国际标准汉字大字典》对“癖”的解释之一是：对事物的偏爱成为习惯。声优这个词来自于日本，相当于配音演员。日本的声优产业非常发达，大牌声优都有数以千计的铁杆FANS，“恋声癖”这个词就指的是这些FANS。对于他们来说，只要一个游戏中有他们喜欢的声优出场，就能成为他们购买这个游戏的最大理由。厂商也洞悉了FANS的心理，比如精明的小岛秀夫向来都不会在任何一代《潜龙谍影》中填入日英双语，因为他知道：英语显然更适合游戏的氛围，不过只有在日文版里才能听到大冢明夫等大牌声优的演出。

关键词101 DC的瑰宝

在DC这台主机上曾经诞生过很多名作，不过其中最经典的游戏绝对是《灵魂能力》。这款游戏拥有在当时首屈一指的美丽画面，当你第一眼看到她的时候你的心就不再属于你，而是属于这个伟大的游戏。游戏虽然从街机移植而来，但是内容之丰富远胜街机，放至整个业界的高度来看本作在任何方面上都是无可挑剔的。因此当时全世界主流媒体均给本作打出了满分的评价，对于一款格斗游戏来说这是一个前无古人、后无来者的记录。本作甚至从未移植到任何机种上，是DC为游戏界留下的最宝贵的遗产，也是DC名副其实的瑰宝。

关键词102 烂尾

为了吸引玩家关注续作，现在的游戏经常在剧情上埋下一些伏笔，故意在剧情中留下几处悬念，等于是告诉玩家：“请期待续作！”但是决定是否有续作的条件，并不在于伏笔，而是在于销量。如果销量不佳，厂商倒是能做到壮士断腕，只是苦了那些FANS。Capcom的DC游戏《黄金国之门》本来计划推出24集，以两个月一集的速度发售。Capcom对本作非常看好，甚至还请来了《FF》画师天野喜孝助阵。可惜大部分玩家一听说24集就打了退堂鼓，再加上游戏的系统非常怪异，让试探性购入的玩家也大倒胃口。最后Capcom只好缩成7卷草草完事。而“烂尾界第一神作”无疑是《莎木》，可怜那些望眼欲穿的FANS，不知何年何月才能得偿所望。

关键词103 死拔萝卜

死拔萝卜者，スーパーロボット也，乃《超级机器人大战》之爱称。《死拔萝卜》作为一款动画改







2004 业界时间简史

1月 大陆版PS2——丝缎银PS2正式发售，首发游戏为「古堡迷踪」。SCE公布PS2的全球累计出货量到1月13日为止达到了7000万台。第一届Chinajoy展召开。

2月 Square Enix宣布在中国上海设置总部，并且由SE副社长本多圭司亲自主持。2004全国电子竞技运动会新闻发布会举行。日本「AOU2004街机展」于千叶幕张举行。

3月 索尼宣布PS2在北美地区的累计销量已经突破2500万台。Square Enix召开发布会首次播放了PS2巨作「勇者斗恶龙Ⅷ」的首个宣传片。SCEA在GDC大会中公开首款PSP游戏「小死神」。

4月 Square Enix宣布PS2版「勇者斗恶龙Ⅴ」在日本的出货量已经突破150万套。吴宇森宣布已取得「银河战士」的电影改编权。任天堂公布NGC平台的「火焰之纹章 苍炎之轨迹」。

5月 E3在美国洛杉矶举行，NDS以及PSP在5月11日的E3展前新闻发布会上相继公开，两大掌机的争锋成为当届E3最大焦点。SCE宣布PS以及PSone的全球累计出货量突破1亿台。

6月 iQue神游的小神游GBA在上海、广州以及成都三大城市上市。「街头霸王」之父船水纪孝离开Capcom，并于自创新公司「Craft & Master」。任天堂宣布其新主机代号为「革命」。

读者200寄语 PurpleLily：感谢UCG陪伴我度过了我的大学生活。尽管即将毕业，即将面对残酷的社会竞争，我的生活将面临许多改变。但我知道有一样东西不会变，我会一直购买UCG，一直支持UCG。

编的游戏，在十多年的苦心经营下走出了自己的风格，尤其是2000年《死拔萝卜α》的推出，为此后8年间系列的发展指明了方向。玩家在《死拔萝卜》中可以亲自驾驶来自不同动画的机体，体会一把“左手操纵方向盘，右手搂抱美少女”的浪漫情怀。而《死拔萝卜》在所有的策略角色扮演游戏中，拥有最豪华的声优阵容、最华丽的战斗动画，这两点足以使其立于同类游戏的顶点，即使是完全不看动画的人也可以在游戏中找到极大的乐趣。

关键词104 352

352不是一个简单的数字，它是光荣的传奇名作《真·三国无双2》的简称。《真·三国无双2》是光荣史上第一个百万级游戏，它的诞生宣告着动作游戏在PS2时代的全面复苏，并开创了“无双”这一崭新的分支。由352又引出了353、354、355、Z5、Z52等一系列游戏，此外从《真·三国无双2》开始每一作都会推出《猛将传》，作为本篇的资料片对游戏内容进行补充。《真·三国无双2》的成功在于它符合现代人快节奏的生活方式，而动作与战略的高度结合以及丰富的隐藏要素使得游戏的耐玩度一流。因此虽然此后7年间模仿者络绎不绝，却没有人能够达到《真·三国无双2》的高度。因为它采用了三国时代为背景，使得中国玩家能够欣然接受这款作品以及之后的续作和衍生物。现在“《无双》系列”在中国已经拥有不可动摇的人气。









关键词105 爱与水的幻想

以今天的眼光来看《最终幻想X》，她仍然值得我们打出满分的评价。她拥有在当时非常先进的画面和场景技术，不过按照今天的标准来衡量肯定是不完美的。但除此之外，这是一款没有缺陷的游戏。除了Square，没有哪家公司能对一个历经十余年的系列作出如此重大的变革，但又能取得令人信服的成功。至于游戏的故事，大家应该已经耳熟能详。这个关于爱与责任的故事，相信不管经过多少年，都会一直流传下去。

而对于中国玩家来说，要想玩到这款经典作品竟然如此艰难。游戏刚推出时D版尚不成熟，Z版的高昂价格令大部分人望洋兴叹。《最终幻想X 国际版》推出时，游戏又出现了死机的情况，使得很多玩家至今仍无缘将其通关。

关键词106 赚钱大师

微软怎么想都想不到，在日本最火的X360游戏不是《光环3》也不是《蓝龙》，而是《偶像大师》这样一款从街机移植过来的作品。游戏首周3万的销量可谓平平无奇，但接下来发生的事情让人大跌眼镜：《偶像大师》的付费下载内容收入过亿，下载次数在全世界排名第三。在游戏推出时官方预测会有30%的玩家下载付费内容，但游戏发售后这个数字达到了惊人的95%！而且《偶像大师》的付费下载内容是所有游戏中最贵的，玩家只要为虚拟角色们购入4件衣服，所付出的金钱便已等于再买一套游戏。难怪日本财经专家撰文指出，《偶像大师》的成功将会为日式游戏带来一条新的出路。《偶像大师》相关产品的每一次发表会，日本微软都会派出头面人物出席。因为在日本，她就是光，就是电，她是X360在日本惟一的神话。

关键词107 健身机

任天堂革命主机Wii的诞生让人们深刻体会到了体感互动式的游戏操作乐趣，也让这台“不按套路出牌”的异质主机有了“健身机”的美名。不过，真正让健身机变得名副其实，还要从《Wii Fit》的出现算起。尽管它的游戏画面极为简单，尽管利用专用控制器平衡板来实现的互动操作让许多游戏老鸟不屑一顾。但首周25万的游戏销量以及随后延续的长卖局面让所有人不得不对这款创意之作刮目相看。

关键词108 弃主

“《皇牌空战》系列”的发展史从某种意义上甚至可以说是PS系主机的发展史。到《皇牌空战X》为止，PS系主机似乎成为了这个系列的不二选择。不过，家族中的“老六”似乎天生带有反骨，活生生被财大气粗的X360拉拢了过去。这其中，PS3自身销量业绩不佳的事实是这位昔日重臣弃主而去的主要原因，而对于这个系列而言，其自身所保持的独占纪录也在《皇牌空战6》投奔新主子的那一刻起宣告终结。

关键词109 导演奸计版

在很久很久以前，电视游戏领域并没有“资料片”一说，这只是PC游戏圈里屡试不爽的灵丹妙药。“我们不必急吼吼地推出续作，只要补充些剧情，追加些任务，增加些装备，修改些系统，删除些BUG，就能让玩家们一再埋单，可用的还是原先的游戏内核。这等高效又环保的做法，咱们的电视游戏同行们咋不学着点儿？”于是乎，近年来一大堆批着完全版、加强版、猛将传、特别版、重制版、国际版、导演剪辑版、周年纪念版等华美外衣的电视游戏“资料片”闪亮登场，让不少人为了一些用放大镜才能找到的变化花上两次钱。怎么说呢？不是玩家“人傻钱多”，实在是导演们太狡猾。

关键词110 U型发展史

2001年8月23日，一款拥有极高起点的作品一举成为PS2时代3D动作游戏的里程碑，而游戏的主

2004 业界时间简史

7月 「最终幻想之父」坂口博信宣布成立新游戏公司MistWalker。EA斥资4800万美元收购鼎鼎大名的Renderware技术的开发者Criterion公司。索尼确认PS3将采用蓝光光碟。

8月 为了纪念FC诞生20周年，任天堂分别在2月、5月推出了对应GBA平台的20款「FC MINI」系列游戏，获得了意想不到的成功。「Games Convention 2004」于德国莱比锡市举办。

9月 GBA SP逐步在全球范围内降价，再次造成GBA SP的疯狂热销。任天堂率先公布了NDS的售价和发售时间。东京游戏展召开，这次TGS展的主题为「为全世界的人带来新的感动」。

10月 Sammy和SEGA合并，成立共同持股的公司Sega Sammy Holdings，会长兼社长为原SAMMY社长里见治。法国总统希拉克参观上海育碧电脑软件有限公司。SCE突然公布PSP的发售日以及官方建议零售价。

11月 Capcom紧急宣布，原本信誓旦旦NGC独占的「生化危机4」也将登陆PS2。任天堂社长岩田聪等一行7人造访iQue总部。「勇者斗恶龙Ⅷ」在日本发售，年销量超过300万套，专家分析本作可形成512亿日元的经济规模。

12月 日版NDS发售。PSP于日本首发。第三届「亚洲游戏展」在香港会议展览中心举行，知人艺人陈慧琳连任本届亚洲游戏展形象大使。EA宣布收购育碧19.9%的股份。

读者200寄语 水凌月：习惯是一种很莫名的东西，每当看到UCG就像看到自己的玩伴一样……一直都会在自己身旁，永远也不会消失……180多本UCG，厚厚地弄成几堆摆在一起时……有的不仅仅是种自豪，更多的是一种淡淡的回忆……







角，桀骜不驯的恶魔猎人——但丁也随着游戏的热卖而深入人心，《鬼泣》一代成为了很多PS2老玩家最美好的记忆之一。2003年1月30日，在玩家强烈期待中发售的《鬼泣2》表现却让人异常失望，遭到了众口一辞的恶评。2005年2月17日，素质与一代持平的《鬼泣3》的推出算是挽回了颜面，也让玩家对系列重拾信心。我们可以说，《鬼泣2》拥有类另的“伟大”，因为它打破了Capcom游戏二代必为经典的传统，同时因为《鬼泣2》成就的这段罕见的U型发展史，也会在十年甚至更长的时间里为玩家所铭记。

关键词111 格斗天尊

“天尊”是FANS对于在动作和格斗游戏领域有着杰出成就的Capcom的敬称，那谁又是Capcom格斗游戏领域的天尊？无疑是《街头霸王Ⅲ 三度冲击》！《街霸3.3》在2D格斗史上的崇高地位毋庸置疑，1999年诞生于街机平台的她在风行九年之后依然有大批支持者，她已成为日美等地格斗游戏大赛中的必选项目，且一度被玩家和制作厂商认为是无法超越的经典，而迟迟没有推出加强版本和正统续作。尽管在2008年，我们就可以见识到《街霸Ⅳ》的庐山真面目，但有一点几乎现在就能肯定——《街霸3.3》的格斗神话无法复制，因为“天尊”只有一个！

关键词112 老子不依

2005年3月的最后几天，一款由索尼第一方开发的动作游戏令玩家奔走相告，除了那些溢美之辞，更多人是在找不死机的版本，能将流程进行下去。《战神》，一款彻底改变了中国乃至亚洲玩家对美式动作游戏的不良印象，让最挑剔的玩家也为之疯狂的神奇作品，除了引人入胜的画面表现力和成熟的设计思路，最令人震撼的就是突破时代的表演性，这一点，在时隔两年推出的《战神Ⅱ》上进一步发扬光大，〇键几乎被用到出神入化的地步，其整体表现几乎好到无从挑剔。战神奎托斯也因为他残暴的雄性美、悲惨的宿命以及对权威的反抗，成为了“反英雄”时代的领军人物。一句口语化的“老子不依”，总结了奎托斯的叛逆精神，同时也与精彩的剧情相呼应。

关键词113 马索五环

马里奥+索尼克+五环旗=什么？这个问题在2007年11月6日之前，可能谁都无法回答。《马里奥与索尼克 北京奥运会》刚公布时，我们甚至怀疑这是个不怎么高明的愚人节玩笑，而游戏制作人大嘴一张，说这款游戏的目标销量是400万套时，更是让人差点儿笑掉大牙。但事实证明，游戏世界的两大明星搭上了举世瞩目的北京奥运会的顺风车之后，其冲击力无法想像！在首周销量不尽人意的情况下，居然顽强地卖过了预期的400万。而目前“五白金”销量的本作，已然成为最成功的奥运游戏，其销售成绩也可能随着奥运的临近而继续水涨船高。可能不久之后，“奥运经济”的研究文案中会出现马里奥和索尼克的身影。

关键词114 因势制宜

在经历了延期、更换制作人等风波之后，承载了无数人期待与梦想的《最终幻想Ⅻ》，终于在2006年3月16日发售。多家媒体的满分评价，超过230万的销量，这些都算是不错的成绩单。尽管画面、音乐、剧情、系统等方面，游戏都没有辱没《FF》之名，但与预期不同的是，《FFⅫ》并非沐浴在一片叫好声中，其中也有不少争议。游戏开创性地在传统角色扮演游戏中融入大量的网游元素，脱胎于《FFⅪ》的“因势制宜”系统不能说不精妙，但刷一些超低概率的装备令人生厌，特别是为一些无关紧要的宝箱所左右的最强之矛，堪称“史上最侮辱玩家智商的设定”之一。不管怎么说，《FFⅫ》已和我们Kiss me good-bye，《FFⅩⅢ》能否因势制宜，成为次世代角色扮演游戏的新标准，我们都在等待着答案。

关键词115 量产

以从来不出外传而闻名的“《最终幻想》系列”最终也没能免俗，当《FFⅩ-2》公布的那一刻起，游戏界就进入了一个量产化的时代。续作、外篇、外篇的续作、系列计划……越来越多称呼的游戏突然之间蜂拥而来，上上个世代的《最终幻想Ⅶ》被翻了出来，重新量身订造全新系列计划，“《FF》系列”每一作都被不停地翻新翻新再翻新，而现在，又加上了“传说”系列”。每隔一年甚至几年才能等到系列下一作的日子已经一去不复返了，现在的我们要考虑的是：有哪些续作又是商业把戏？

关键词116 形象时代

有人戏称审美已经变得愈发挑剔的现在为“形象时代”，形象已经不仅仅只是一个简单的名词，而是上升到了经济的高度。在这个形象时代中，我们不得不承认，迎合大众的审美已经越来越至关重要了。一款素质一般的《光明之风》仅仅凭借着Tony的人设便成为了集万众关注于一身的话题之王，更多的时候，我们会听到“游戏不错，可惜人设不美”的感叹，

2005 业界时间简史

1月 ChinaJoy确定从第3届起永久落户上海，今后Chinajoy的举办时间定于每年的7月。「日经金融日报」披露，任天堂为2005年投入了高达580亿日元的总宣传预算，达到了该公司有史以来的最高峰。

2月 坂口博信宣布将会加盟微软游戏制作室，全力为X360开发游戏。微软宣布第二财季其家庭娱乐部门营业额为14.1亿美元，净利润为8400万美元，这是Xbox事业部首次实现盈利。

3月 索尼发生高层巨变，SCE社长久多良木健辞去副社长及家电与半导体部社长职务。微软在GDC中初步展示了X360的界面设计原型。PSP终于在北美上市，首批出货量突破100万。

4月 一些权威游戏媒体相继确认次世代Xbox的定名为「Xbox 360」，在网上更是流传出X360的高清晰主机工业设计图。索尼与东芝联合宣布将会对融合蓝光光碟和HD-DVD的可能性进行谈判。

5月 索尼、微软、任天堂在E3展中陆续公开其次世代主机，X360现场提供试玩，PS3以惊人的CG动画震撼全场，「革命」仅公开造型。Namco与Bandai宣布将于10月1日正式合并。Takara与Tomy于5月中旬宣布将于2006年3月1日正式合并。

6月 Namco在横滨召开了创社50周年庆祝活动，共有2000多名职员出席。吉尼斯世界记录的审查员David Hawksett当场向Namco颁发了「吃豆人」的吉尼斯世界记录证书，将Namco的这一成名作评选为「最成功的街机游戏」。

读者200寄语 simple2008：前世一千次的回眸换来今生一次的擦肩而过，也许前世我不停地回头才换来这本第200期UCG。

擅于营造美丽角色的人设师在游戏中的地位已经上升到了我们之前所无法预想的程度，但是谁在乎呢？这是一个可以自由选择的时代。

关键词117 沟壑

西方人与东方人的审美自古以来就有着难以调和的矛盾，从吕燕和刘玉玲的身上就能看出一二，更甚的是，除了对人、对文化、对艺术的审美之外，对游戏的审美也差别颇大。被称为日本国民级角色扮演游戏的《勇者斗恶龙》欧美人从来不买账，倒是一些我们看来毫无价值的体育游戏长期占据着欧美销量榜前几位。但是，在《超时空之轮》发售之后，欧美媒体却为其打了十分！

这部典型的日式角色扮演游戏无意间证明了，真正能够跨越文化沟壑的东西还是存在的。

关键词118 首发专家

"《山脊赛车》系列"一向是PS系主机保驾护航的主力软件之一，当初X360公布首发游戏时，《山脊赛车6》这个名字的出现让所有人大吃一惊，难道这个系列从此要叛逃到"大门"家族了吗？玩家们的担心在一年后烟消云散，《山脊赛车7》赫然再次出现在了PS3的首发阵容中。就在人们以为NBGI回心转意之时，《皇牌空战6》在X360的独占又让人再次摸不到套路，看来Namco的确从Bandai那里学到了不少东西。于是，人们再次开始期待PS3独占的《皇牌空战》新作。

关键词119 中文语音

如果你因为听到游戏中"颇有感情"的日语配音而亢奋，如果你能如数家珍般地向好友介绍日本的著名声优，那么请允许我们称你为"恋声癖"。不过此时的你是否想过，在家用机游戏上你同样能够听到"字正腔圆"的中文语音，或许他们并没有日本声优那么专业，但是带给你的却是一份更真实，更贴近自己的感觉。2000年发售的《射雕英雄传》就是这样一款充满魅力的游戏，它不但是SCE官方推出的第一款中文游戏，当玩家在游戏中听到"降龙十八掌"、"吸星大法"等经典招式的中文发音时，那种盖世豪侠的情怀才会被激发到最顶点。无论你是不是武侠小说的爱好者，无论你是不是剧情派玩家，就凭全中文语音这点还不足以让你尝试一番吗？

关键词120 爱屋及乌

"爱一个东西就要爱它的全部"，这个人类感情中的铁则在游戏界中估计就只有用"有过之而无不及"来形容了，其中表现得最直接的无疑就是勾起玩家购买欲望的根源"限定版"。对于一个FANS来说，一款游戏的好坏固然重要，但是你总不能每天都24小时不间断地玩游戏，花出去的电费事小，过度地"透支青春"估计就有那么点不划算了。相比之下，限定版中的各种小玩意显然更容易讨得玩家的欢心，随身携带也好，纯炫耀膜拜也好，它们似乎更能吸引非



玩家的眼光，当你被大家崇拜的话语说得"飘飘欲仙"时，你的钱包其实早以掉入了厂商精心设下的陷阱，因为厂商考验的不仅是你的忠诚度，更是你的钱包所能承受的极限。

关键词121 耗就要耗到底

不知道从什么时候开始，"游戏时间"成为了衡量一款游戏内容是否丰富的主要标准，而各个游戏厂商为了达到这个目的自然也使出了浑身解数：敷衍了事的最多就提高一下遇敌率，把敌人设置得强一点，让你和敌人慢慢耗；手段高明点的则喜欢在游戏中加入各种各样的"隐藏要素"，且不论它们是否"喧宾夺主"，让玩家"不务正业"，至少对于有"收集癖"和"完美主义者"的玩家来说，这招是最奏效的；最狠的莫过于"多周目"的设定，将游戏通关一遍才是真正的开始，相信熟悉"tri-Ace"公司制作风格的玩家一定不会提出任何异议吧。







关键词122 抢劫案

作为PS上最卖座，全球累计销量400万多的游戏，《勇者斗恶龙Ⅶ》发售后出现的花边新闻也是多不胜数，其中也包括一起匪夷所思的抢劫事件。事情发生在游戏发售当天，由于购买者的热情高涨，厂商为首发准备的195万套游戏在瞬间便被抢购一空，导致很多长时间守候的玩家未能如愿，不久后日本警方就在路边发现了一位倒地不支的15岁少年，经他描述，他是在购买了游戏后返家的途中，被两名骑摩托车的男子殴打并抢走了游戏。理智的玩家可千万不要学啊，"面包总会有的"，何必急于一时呢？

关键词123 众乐乐

从掌机平台逐渐走向主流开始，利用其便利的无线联机功能的游戏，显然成为了很多不愿意涉猎"网络游戏"领域的玩家最佳的选择，《怪物猎人携带版 2nd》的成功便说明了一切。在日本游戏市场任天堂当道的情况下，本作无疑为SONY挣足了面子，

2005 业界时间简史

7月 索尼在东京举办了「PS集会2005」。微软紧随索尼之后召开了「Xbox峰会2005」，现场公开了38家公司的45款游戏。Square Enix在千叶幕张召开了盛大的「Square Enix聚会2005」，总共吸引了46981人。

8月 微软在莱比锡游戏展的展前新闻发布会上正式公布了X360的售价。任天堂宣布超迷你的GBM掌机将于9月～11月期间在全球各地陆续上市。Square Enix宣布以公开收购股权的方式将Taito收购为全资子公司。

9月 PSP于9月1日正式在欧洲上市。岩田聪在其TGS基调演讲中公开了「革命」的另类控制器。微软在TGS展前发布会上公开了X360的全球发售日以及日版X360的售价。索尼宣布将在未来三年内裁员1万人。

10月 盛大公布了全新消费电子品牌「EZ」，458元的EZ Pod率先上市。SCE宣布PSP只用了10个月的时间，全球出货量就已经突破了1000万台，成为PS家族出货最快的主机。

11月 微软在加州西南部的莫哈韦沙漠举办了「X360零点行动」首卖仪式。Konami进行集团改组，将原来的5大部门整合为3大部门。PS2全球出货量突破一亿台大关，成为最快突破一亿台销量的游戏机。

12月 在欧美两地引起严重缺货的X360登陆日本，结果日本玩家的态度却空前冷淡。EA宣布以6.8亿美元收购了全球最大的手机游戏发行商Jamdat。任天堂宣布NDS在日本国内销量突破500万台。

读者200寄语 **无言无语**：在茫茫的书海中，我遇见了你，心存一份感激，感激上帝在创造我的同时，也同样创造了你。于是，在游戏的日子里，生命不再孤寂，蓦然回首，惊觉原来相识也是一种美……

不但首日销量轻松突破50万，目前累计销量170万也是所有PSP游戏中最高的，不知道即将推出的《怪物猎人携带版 2nd G》是否会在明年这个时候刷新它创造的记录呢？

关键词124 进化版电子宠物

对于80后的玩家来说，小时候曾风靡一时的“电子宠物”永远都是一个美好的回忆，虽然那时候只知道机械性地去重复着一些事情，但多多少少培养了自己的责任感。善于发现“商机”的任天堂自然也不会错过这样一个赚钱的绝好机会，一款作为电子宠物升级版的NDS软件《任天狗》就这样诞生了，不仅如此，尝到甜头的任天堂还推出了该作的多个版本，什么吉娃娃、腊肠狗几乎囊括了所有爱心人士最爱的宠物狗类型，甚至限量的同捆版还成为了馈赠亲朋好友的珍品，一度卖到断货，真是想不赚钱都难啊……

关键词125 速卖之王

虽然提到日本销售速度最快的主机大家都知道是NDS，但是要回答出日本销售速度最快的游戏估计就没有那么容易了。《勇者斗恶龙Ⅷ》作为系列最大的转折点，全3D的人物造型，能够看到我方队员的设定都让所有FANS感动得泪流满面，视觉效果上焕然一新的同时也带来了前所未有的爆发力，该作仅仅用了不到1个月的时间累计销量就突破了300万套，成为了日本游戏市场一道无法逾越的高峰。

关键词126 返璞归真

或许是《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》在全世界玩家的心中留下了过于深刻的印象，所以在《最终幻想Ⅸ》推出初期，很多玩家都对那种回归童话的画面风格感到非常的不适应。其实缺少了成熟角色造型的本作，在剧情上并没有显得单纯和幼稚，对待战争和生命的态度都在角色的言谈举止中自然地传递给了玩家，因此本作也被誉为“系列剧情最为经典的一作”，玩家不妨找来民间汉化的中文版，一起来体验回归系列本源的风格，感受那份触动内心的真挚情感。

关键词127 黄金屋

“书中自有黄金屋”，将这句话套在汤姆·克兰西身上是最合适不过了。这位全球顶尖军事惊悚小说家过去二十多年来已经从小说、影视和游戏中赚了数不清的版税。而进入二十一世纪之后，这成为一个在游戏业里出现频率最高的名字之一。没有他，育碧现在不可能混得这么好，挂上“汤姆·克兰西”头衔的游戏早已成为育碧的主力，每年带来的销售额超过2.5亿欧元。《分裂细胞》、《彩虹六号》、《幽灵行动》……个个都是响当当的超白金级大作。为此育碧最近决定一口气将汤姆·克兰西的所有作品版权买断，今后这位61岁的小说家就相当于是育碧的人了。这笔交易据说育碧大概花费了1.28亿美元。即便如此，这对于汤姆·克兰西过去20几年所赚的钱可能不算太多，否则他也不会因一时兴起就想买支橄榄球队来玩玩了。

关键词128 挖坟

炒冷饭是游戏业界常有的现象，压榨剩余价值本来就是资本家的本性使然，不过在2004年掀起的一股复古热潮已经不能将其归为炒冷饭一类，这就是《FC MINI》系列游戏在全球范围内的超级大卖，用“挖坟”来形容这个现象或许更为贴切一些。

任天堂以FC诞生二十周年为名义，将FC时代的《超级马里奥兄弟》、《雪人兄弟》、《炸弹人》等早已入



土为安的旷世经典重新挖了出来，从画面到音效都原原本本地在GBA上彻底重现，以2000日元的价格重新发售。这些几乎不需要制作成本的游戏利用人们的怀旧情绪空前热卖，首发当天就被一抢而空，此后该系列作品一发而不可收拾，经常卖到断货。随后该系列在美国推出，同样引发热潮，其中仅《超级马里奥兄弟》的全球销量就超过了140万套！不知道那些投入巨额成本开发新作的游戏制作者们看到这种挖坟抢钱的现象会作何感想……

关键词129 骑士之殇

1999年是SCE风光无限的一年，PS早已牢牢统治了全球游戏市场，PS2的公布也引起了业界的震撼，被誉为具有划时代意义的次世代主机。另一方面，SCE自家出品的诸多游戏也获得了极大的商业成功，为了进一步扩大自身软件实力，SCE投入巨资制作了一款试图与《最终幻想》比肩的角色扮演大作——《龙骑士传说》。

《龙骑士传说》的开发成本据称达到了60亿日元，甚至比同一时期的《最终幻想Ⅷ》还要高出一倍，而且SCE也获得了Square不少著名制作人员的协助。索尼为该作进行了10个月的宣传造势活动，其惊人的CG动画获得了西雅图的CG技术大奖。结果这样一款被认为可以轻易突破百万销量的巨作竟然只卖了47万套，成为SCE在游戏大作的开发中跌得最惨的一跤，至今对于开发超大作角色扮演游戏仍然心有余悸。

关键词130 吧啦崩

吧啦崩、吧啦崩、吧啦崩、Crazy baby……读完前面这段文字，难道你就没有想起什么旋律吗？现在我提示一下，它就是因为著名的《死或生极限沙滩排球》而在国内玩家中一举成名的《How





2006 业界时间简史

1月 比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中公布了X360的外接HD-DVD光驱。台湾版X360发售计划确认，「仙剑奇侠传」和「轩辕剑」也确定将会在X360上推出。任天堂宣布将于3月2日在日本推出NDSL。

2月 索尼将之前预期的财年亏损100亿日元上调到盈利700亿日元。这意味着索尼将实现11年来的首次盈利。PS2与NGC版「生化危机4」全球总出货量突破300万套。ESA表示将对E3展的ShowGirl进行严格管制。

3月 索尼召开「PS商业简报会」，确认PS3延期为2006年11月发售，主要原因是蓝光规格长期无法得以确认。Square Enix于3月16日在东京涩谷召开「最终幻想Ⅻ」的发售倒计时活动。

4月 微软宣布收购英国著名游戏开发商Lionhead。索尼宣布PS和PSone已正式停产。任天堂宣布，开发代号为「革命」的次世代主机将正式定名为「Wii」。当时人们对「Wii」这个名字的负面反应居多。

5月 索尼在E3展前发布会中正式公布了PS3的发售日和售价，高价位引起了人们的普遍不满。任天堂成为本届E3最大赢家，Wii取得最佳硬件奖，其试玩区的排队时间长达5个小时。微软公布「光环3」、「GTA Ⅳ」等巨作。

6月 NDSL搭配「触摸世纪」系列游戏全面登陆北美，引爆了整个游戏市场。神游公司从6月25日开始在全国各大城市陆续推出神游iQue DS Lite。东京地税局经调查认定，索尼涉嫌偷税漏税279亿日元。

读者200寄语 **谭国强：**世代传承的意志、时代的变迁、人的梦，这些都是挡不住的。只要人们继续追求游戏的魅力，UCG都将永不停止！

Crazy Are You》。整首歌曲欢快活泼，跃动的旋律衬托出游戏中众多《DOA》美少女青春无敌的杀伤力。游戏的歌词也非常符合游戏的主题。一首好的主题曲对于游戏是非常重要的。由于歌曲反响比较强烈，所以2代同样采用了这首歌曲作为主题曲。借用南方黑芝麻糊的广告语就是：每当我听到“吧啦崩”的声音，我就再也坐不住了……

关键词131 速度9

《WE》的成功是厚积薄发的成功，这款“真正由懂足球的人制作的足球游戏”已经具备了傲视群雄的能力，它需要的只是一个让它君临天下的契机。1998年世界杯，世界足坛的顶级盛事给了这款足球游戏一个绝赞的机会，在那个以速度取胜的年代里，《胜利十一人3 法国世界杯98》和《胜利十一人3 最终版》不仅奠定了足球游戏王者的地位，也播下了系列每年两作的种子。

关键词132 开门

在那个以倍速光驱作为家用主机读取装置的年代里，“Now Loading”对于玩家来说有时候是一种折磨，这个折磨有可能只是5秒钟，有可能长达五分钟——对于玩盗版的来说，还有可能是死机——厂商也是想尽办法让玩家减缓读盘时等待的烦躁心理。而开门这个动作无疑是最讨巧的办法，甚至对于《生化危机》而言，更增加了些许恐怖气氛——你永远不知道什么东西等待在门后……

关键词133 Zipping

这肯定是一个前无古人也可能是后无来者的词汇，在那一刻三上真司把他的才华在《生化危机2》里面发挥到了极致：两张光盘，里昂与克莱尔互相环环相扣却又独立成章，没有绝对的先后顺序却又能各自自圆其说，左右之间有着微妙而神奇的联系——正如Zipping一词的含义（拉链）一样，开合自如、上下皆可、密不可分、左右逢源。这是一个天才的创意，这是一个不可复制的神话，我们很有可能再也玩不到这样的游戏了，这是我们的幸事，也是游戏业的不幸。

关键词134 天后

预约量超过百万，首发销量突破两百万，PS时代的“《最终幻想》系列”在迎来系列第八作之时走到了一个新的高度。而吸引更多国内玩家的原因之一无疑是由亚洲流行天后王菲所演绎的主题曲《Eys On Me》，据悉当时隶属EMI旗下的王菲因此收获了数额不菲的报酬。这是一次流行文化与游戏文化最完美的交融，可谓游戏文化步入大雅之堂的分水岭，不少歌迷和游戏迷从此具备了双重粉丝身分。这一代《FF》也被认为是最具国际化气息的一作。

关键词135 仙剑奇侠传

这个名字是国产角色扮演类游戏的传奇，她在几代玩家心中都留下了不可磨灭的印象。然而几经辗转，等她落户家用主机平台的时候，土星的光环已经失去了往日的光芒。她对于中国玩家来说就是“SS上最后的大作”，题材与画面的落后仅仅让她成为一些怀旧玩家唏嘘之物，惨不忍睹的销量为她划上了绝唱的终止符。

关键词136 吸金妖怪

口袋妖怪专卖店的出现，将这个品牌的商业化推向高潮，在此之前几乎没有出现过以某款游戏成立专门的贩卖店，但皮卡丘和他的伙伴们创造了这个奇迹。时至今日，《口袋妖怪》依然是任天堂的主力吸金品牌之一，只要一个例子就能让你哑口无言——当你在1999年度游戏销售排行榜上TOP 10看到《口袋妖怪 红/绿/蓝》的时候，你能想像这是一个1996年就发售了的游戏吗？这不是《口袋妖怪》，这就是个妖怪！

关键词137 人面鱼

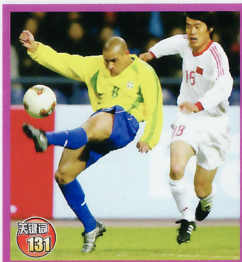
7月29日，由世嘉开发的DC软件《人面鱼 禁断的宠物》发售。游戏对应专用麦克风，以通过语音对话的方式养育一种名为“人面鱼”的宠物，一时间引起广泛话题。由于出色的广告宣传，以及崭新的游戏定位，游戏最终销量突破50万以上，成为DC游戏中销量最高作品。游戏制作人齐藤原本打算在电脑上开发这款作品，而后又转战N64平台，因为N64平台麦克风不符合他的要求，在时任世嘉社长入交昭一郎的力邀下加入DC，在当时世嘉内部亦受到一些争议，但游戏的品质与销量让所有人都闭上了嘴。

关键词138 新马

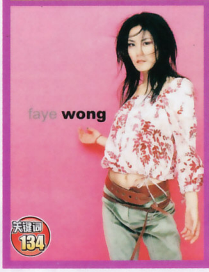
作为任天堂的当家偶像，马里奥大叔自GB时代后已经休息得太久了，从GBA出生到GBA SP过世都没有哪怕一款系列正统续作诞生，对此我们只能理解为任天堂的新生代太过凶猛，用不着马里奥大叔出马了。所谓“老将出马，一个顶俩”，2006年5月12日发售的《新超级马里奥兄弟》终于为这个传奇系列再续新篇，在发售两个月后就突破两百万销量，成为NDS上卖得最快的作品，迄今为止全球销量业已突破1300万，对于这个长卖型的游戏来说，这个数字仍然在不断增加中。

关键词139 在线的梦幻

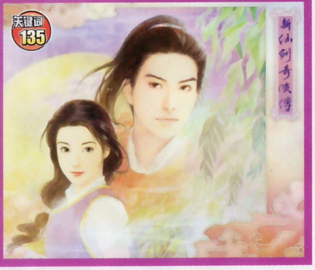
被现在这个网游零门槛的年代宠坏的玩家，是无法想像当年DC上的《梦幻之星在线》曾造成多么大的轰动效应。那个时候可没有动辄数兆的宽带光纤供你随意驰骋网络世界，可那个时候的玩家们宁愿忍受56K小猫的速度，冒着掉线损失装备道具的危











2006 业界时间简史

7月 索尼从20获得了800亿日元的企业贷款，这是其10年来首次申请如此大数额的企业贷款，主要原因是推广蓝光和PS3的巨额费用。ESA宣布从2007年起E3展将更名为「E3媒体节」，规模缩小到原来的十分之一。

8月 CESA发布的统计数据显示，2005年日本游戏软硬件市场总规模为4965亿日元，掌机占总市场规模的63.2%，大幅超越了家用机，成为日本游戏业的绝对主力。SE确认「最终幻想XII」制作人松野泰己已于2005年8月离开SE。

9月 SCE宣布欧版PS3的发售时间将于11月延期到2007年春季，日本和北美的总首发数量将从原定的200万台减少到50万台。公布了Wii的发售计划。久多良木健意外宣布日版PS3售价将从59800日元下调到49980日元，并配备HDMI接口。

10月 Capcom于10月12日宣布解散四叶草工作室。索尼宣布PS3手柄正式定名为「六轴」，售价为5000日元。ESA宣布E3 2007定名为「E3媒体及商务峰会」，会场面积仅为往年E3的四十分之一。

11月 PS3在日本发售当天出现了极度混乱的场面，首批出货量为8.3万台。PS3的美国首发情况比日本更为混乱，首批发货量不到20万台。Wii于PS3的两日后在美国上市。30日：平井一夫取代久多良木健成为SCEI社长。

12月 Wii在日本上市，首批发货量为40万台。Wii于欧洲上市，两日内销量达到了32.5万台。PSP上市两周年的日子里，Square Enix却召开发布会宣布在NDS上推出「勇者斗恶龙IX」，整个日本游戏业为之哗然。

读者200寄语 赵双：问人世间UCG为何物，只让人生死追随！

险，也要在梦幻之星上展开冒险。受够了低智能NPC队友的折磨，与活生生的人并肩作战才是真正的联机体验，这部诞生于千禧年的“网游”让玩家们体验到了“独乐乐不如众乐乐”的乐趣。

关键词140 隔山打牛

中国有句老话叫“老死不相往来”，用在主机大战中正合适。不同硬件主机之间的隔阂向来是根深蒂固的，PS2不能玩DC游戏，X360也无法运行PS3软件，这是一个再基本不过的常识。中国还有句老话叫“解铃还须系铃人”，跨平台合作也不是没有可能。这不，你看，Capcom与SNK的联手促成了《Capcom vs.SNK 2》的跨平台对战，PS2玩家与DC玩家这一刻亲如一家，也算是功德圆满了。X360上还有一款游戏《暗影狂奔》也能在X360与PC之间对战，不过这都是微软自家的事情，意义不如前者。

关键词141 莎木

《莎木》是一个难以企及的高度——这并不是说游戏品质无法超越，而是说在今后有可能的相当长的一段时间里，再也不会有公司舍得砸下70亿日元去只为开发一个游戏。在那个铃木裕还是神的年代，他甚至可以凌驾于社长之上，任意调遣会社资金以供他……游山玩水……是的，在开发《VR战士》和《莎木》时，他可没少到江山秀美的中华大地感悟我国的大好河山……扯远了，《莎木》是一个好游戏，她承载了一个游戏制作大师的终极梦想，但还没有等到这个梦做完，就成了世嘉的噩梦——出到第二章就不再有下文的《莎木》恐怕再也没有重见天日的机会了。

关键词142 中华武术

格斗游戏满地跑，中国武术不好找。不少格斗游戏中都能看到中国武术家的身影，最有名的恐怕就是格斗大姐大春丽了，可惜春丽的招式既非中华武术又非真实存在，我们只好到真实系格斗游戏中去寻找了。中华武术流派百家争鸣，最出名的却是《VR战士》中日本格斗家结城晶所使用的八极拳，这可是正儿八经的中华武术。另外，《灵魂能力》的中国丫头香华的剑术，也由全国剑术冠军李天媛亲自进行动态捕捉。唉，只怪日本厂商不长眼，中国厂商不争气，来个《中华武术》的格斗游戏该多美啊……

关键词143 成人补脑课程

2005年5月19日，东北大学补脑课程正式开课……不是，应该是《东北大学未来科学技术共同开发中心 川岛隆太教授监修 成人的脑力锻炼DS》发售了！很多人无法理解这个只有看上去好像是给小学生准备的游戏，怎么就能卖得上了天？在游戏的续作出现之前，它在销售排行榜上牢牢地在前十名里为自己锁定了一个位置。在工作节奏与生活节奏都紧张到极点的日本，运用本作进行脑力放松与锻炼是最时尚不过的事情，“脑白金”时代从这里正式开始！

关键词144 横行霸道

每一个传奇都有一个开始，《GTA》这款崇尚“自由暴力”的游戏居然有着一个略显卡通化的开头。在以“上帝视角”观察的这个世界里，如何想尽办法来为所欲为令倍受游戏规则限制的玩家犹如脱缰的野马，狂妄的心一旦释放就不再会回头。尽管总会有一些道德卫士对这款游戏说三道四，但玩家要的就是玩个痛快，规则去死，爽快最高！

关键词145 心跳五年

1999年8月，Konami曾在东京都举行盛大纪念活动，庆祝本社恋爱模拟游戏《心跳回忆》发售五周年纪念。本作最初于PC-E平台在1994年发售，至今已逾十五年，虽然很久没有新作的消息，但“在传说的那棵树下告白”已成为一代玩家求爱的时尚。

关键词146 雷

就算你纵横游海几十年，通关过上千个游戏，已经练就了一双识别游戏好坏的火眼金睛，不过也还是逃脱不了“雷”游戏的制裁。经过反省而总结出来的是，之所以会遇到“雷”游戏，是因为我们以貌取人的不良习惯在作祟。当年Square在PS2就曾经放过一枚巨“雷”——《保镖》。这颗雷可是让人终生受用。不到2个小时就通关的惨痛经历和750大洋的沉痛代价告诉我们，以后Square再推出什么动作游戏咱都要观察，观察再观察，谨慎，谨慎再谨慎。最后得出结论：动作游戏，还是指望老卡靠谱点。

关键词147 OST

OST是英文原声音轨的缩写。在没有网络的时代，在国内要想得到一首自己心仪的游戏音乐那是比登天还难。如今可不同了，玩家想要的游戏音乐通过各种途径几乎都能获得。许多游戏都会发行OST。OST真是个好东西，它让我们更全面，更细腻的品味了游戏的全部。许多经典游戏音乐将常驻我们的心头，比如《月下》、《光环》、《大神》等等等等。请好好收藏你中意的游戏OST吧，空闲时候那出来听听一定会勾起你许多对游戏的美妙回忆。对，这就是音乐的力量。

关键词148 灵魂深处

这是一个价值1.37亿美元的“最终幻想”，而结果证明，这也的确是Square的“幻想”。这是游戏产业与电影产业最失败的结合产物，有多少人因为这件事下岗我们不得而知，但坂口博信之此之后就永









2007 业界时间简史

1月 比尔·盖茨在CES中宣布X360全球出货量已经突破1040万台，Xbox LIVE会员突破500万。SCEA宣布PS3在北美的出货量突破100万台。路透社报道微软正在筹划于中国大陆推出行货版X360，合作伙伴将会是九城公司。

2月 SCEE宣布前50万名购买PS3的欧洲玩家将会获赠一张蓝光版「007 皇家赌场」。三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原「四叶草」工作室灵魂人物宣布成立独立游戏制作室SEEDS。

3月 SCEI与Immersion公司达成协议，据报道索尼为了让Immersion为PS3设计振动六轴手柄而支付了2250万美元。SCE WWS总裁菲尔·哈里森在GDC中公开了PS3的网络服务「HOME」。PS3在欧洲上市，首周末销量达60万台。

4月 SCEA宣布美版PSP的售价从199.99美元下调到169.99美元。路透社报道EA即将以2亿美元收购九城19%的股份。SCEE宣布其将裁员160人。久多良木健宣布2007年6月19日之后正式卸下SCEI集团CEO兼会长的职务。

5月 Square Enix Party在千叶幕张会展中心召开。索尼宣布2006财年净亏损高达2323亿日元。世嘉(中国)网络科技有限公司正式宣布解散，标志着世嘉在华网络游戏业务全面撤退。

6月 由于任天堂准备将市场部和公关部从华盛顿州搬到纽约和加州，超过60%的市场人员决定辞职。同日SCEA裁员近百人。全球最大影音租赁商Blockbuster宣布他们的1450家分店今后将仅租赁蓝光影碟。

读者200寄语 howcanyoudothis：她在我生活中已成了我的伙伴，脑海中总或多或少地留有她的印象。尽管在经济拮据时，钱包里也有着预留9.8元的冲动。说了这么多，还是一样祝福为杂志辛苦的编辑们，祝福为中国电玩爱好者服务的《游戏机实用技术》！







远离开了他一手创造的《最终幻想》。不过聪明人不会在同样的地方摔倒两次，几年之后，Square Enix终凭借《最终幻想Ⅶ 再临之子》一雪前耻。

关键词149 没落一族

诸位，接下来我们要谈的是一个正在萎缩，甚至消失的群落，我们也无法确定这个群落的具体组成部分，但有一点可以肯定的是，如果它们仅仅只是出现在你的回忆里，仅仅只是你和你朋友在饭桌上的谈资，仅仅只是淘宝上一个三钻商家挂在店铺拿来炫耀里的“非卖品”，那么它们就将归于这个群落——听听它们的名字：《三国志Ⅱ》、《名将》、《圆桌骑士》、《彩京》、《SPIKE OUT》、《VR战警》、《魂斗罗》……用类型来划分也许更为准确，它们是清版过关游戏(街机游戏)、飞行射击游戏、光枪射击游戏。

关键词150 隐形迷彩

《MGS》的核心是捉迷藏，但这款游戏的究极装备却是一个反其道而行之的东东——隐形迷彩；《生化危机4》的核心是动作射击的乐趣，但里昂能够在游戏中获得的究极装备却是一个能让他不费吹灰之力就把屏幕内所有敌人全部干掉的未来之枪；《皇牌空战》历代讲究的都是爽快的空战乐趣，一对一的空中格斗战十分体现骑士精神。然而，在X360平台的《皇牌6》中，玩家费尽千辛万苦所得到的最终机体却是一个拥有类似《高达》世界中浮游炮武器的怪物；《女神侧身像》的核心是战斗中华丽的连击，但是当玩家挑战过10次昂翼天使后，会获得一把攻击力远高于最终装备的究极神兵“咎人之剑”，几乎所有的敌人能够一击必杀……有时候我们就在想，这些东西到底是为谁而准备的？

关键词151 FC迷你

有一日，你低着头正在玩GBA SP，我好奇地探头过去——笑了——怎么还在玩《超级马里奥》？不过当你合上GBA，把卡带从机器里抽出来递到我手里的时候，我颤抖了——这个熟悉的小黄卡不就是在20年前自己梦寐以求的东西么？不仅有这个，任天堂还准备了红白机配色的GBA SP“逼你”回到8位机年代——什么？你还是不为所动？那看看这个红白机配色的GBM吧，承认吧，只要是从那个年代过来的人，心里都会“咯噔”那么一下的。

关键词152 营销力

我跟你说，买系列产品就该这样整。先找这个产品里最好的东西，然后就打广告，要跟着你的公司一起出现，知道这叫什么不？这叫首发！宣传力度一定要大，就说跟着你这公司首发的东西不一般。当然，好东西加上强力宣传，肯定大卖。等到出下一代产品的时候就开始玩跳票，今天说某处缺陷需要修改，明天说哪里性能还要提高，到最后在身上弄一文身，就文最后发卖日期，在最后一次发布会上给亮出来，效果绝对轰动。二代产品卖得火热，肯定得出第三代产品，这时候就有意无意流露点风声出去，今儿个开发了80%，明儿个说正在内部测试，然后适当地再跳他几票，吊足消费者的胃口，然后高调宣布全面上市，保你赚得脑满肠肥。你问我怎么想到的？微软不就是这么卖《光环》的么！

关键词153 战争机器

马库斯·费内克斯，这个面部表情坚硬的彪形大汉估计把他摔到地狱里去他都能拎着阎王的脑袋大摇大摆地走出来。估计就是这种令人畏惧的魅力，让玩家们不敢不买这款作品，不然，当他提着那把“轻骑兵”步枪架到你的脖子上时，估计你想买都来不及了，呵呵。当你被这一种魅力感染时，相信你会想让更多的人来体验这种特殊的魅力，这种传播的力量是无穷的，所以当它发售首周就突破百万的时候，也许并不会有太多人感到惊讶。

关键词154 Nintendo Power

不要以为烧录卡是盗版玩家的专利，任天堂早在1997年就推出了官方的烧录卡——这个名为Nintendo Power的服务可以提供给玩家下载烧录包括SFC和GB游戏的业务，只要你购买一张专用的烧录卡，就可以畅玩所有游戏——只不过是要付费的。别小瞧这个服务，你估计是猜不到这服务是何时停止的：2007年5月！你颤抖了没有？当我们眼光已经被次世代所吸引的时候，日本还有在玩SFC的“第三世界玩家”。当然，我们也可以说这是任天堂对用户的一种负责态度。

关键词155 不走寻常路

当你驾驶着神鸟自由翱翔在《DQⅧ》的世界上空之时，你一定会被LEVEL-5构建的幻想世界深深吸引，并由此想到机能进化所带来的革命。一想到数年推出的九代，所有人都会充满憧憬。不过九代虽然还是LEVEL-5开发，但对应机种却变成了NDS。游戏虽然还没玩过，但是画面退步已成定局，难怪消息一经公开，舆论一片哗然。不过在玩到实际游戏之前，玩家还是不应冲动，毕竟进化这个词在游戏中并不仅仅指画面，Wii的大卖就是一个很好的例子。

关键词156 卡片游戏

街机向来属于快餐消费——买个游戏币，打完就走。街机厅赚钱的方法看上去有点卑鄙——调高游戏难度，增加游戏的投币率。随着街机业开始走下坡路，赚钱的新路子也在不断开发出来，终于有了一个一劳永逸的办法被业界所接受——卡片游戏。如《VR战士》等利用卡片的游戏是把卡片当记忆卡，而《三国志大战》等利用卡片的游戏则是把卡片当作游戏的道具，这种充满个性化的游戏方式果然给街机业注入了强心剂，街机这种快餐消费也步入了个性定制时代。



2007 业界时间简史

7月 微软承认X360存在设计缺陷，宣布将所有X360的保修期延长到3年，此举让微软损失了10.5～11.5亿美元。索尼在E3新闻发布会中正式公开了PSP-2000。17日：微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔宣布辞职，跳槽到EA。

8月 微软正式实施了X360的降价举措：豪华版X360降价50美元，简装版降价20美元，精英版降价30美元。欧版PS3正式开始降价，英国地区的降幅为20～30英镑。Square Enix宣布「DQ Ⅸ」将会延期至2008年发售。

9月 PSP-2000在日本同时上市，首周销量达到了250702台，这是PSP自发售以来的最佳成绩。平井一夫在TGS宣布将于11月11日推出PS3的六轴振动手柄。「光环3」首日销售额达到1.7亿美元，首周销售额达3亿美元。

10月 「光环」开发商Bungie宣布脱离微软。SCEE宣布公开40GB欧版PS3，售价比之前的60GB版便宜200欧元。Capcom宣布了原定为PS3独占的「怪物猎人3」将成为Wii独占游戏。EA宣布以8.6亿美元收购BioWare Pandemic。

11月 40GB版PS3在美国上市，当周销量提高到10万台以上。40GB新版PS3及振动六轴手柄于日本上市，首周末销量5.6万台，两周内领先于Wii。SCEJ宣布PSP-2000在日本的出货量已经突破百万台。

12月 Activision与Vivendi Games闪电发表合并声明，创造了游戏业历史上涉及金额最高、影响力最大的合并案，新公司正式名称为Activision Blizzard，市值将达189亿美元，年收入38亿美元。

读者200寄语 **费超**：只要一翻开UCG，我就像回到了温暖舒适的家一样，倍感温馨，平抚了略显烦燥的心情。书中有着精彩的内容，有着相同爱好的小编，更有着千千万万和我一样支持你们的读者，一个热爱TV game的大家庭。请允许我大喊一声“UCG我爱你”。

玩家篇

PLAYER

玩家者，上帝也。我们可以没有业界，我们可以没有硬件，我们也可以没有软件，但我们却万万不能缺少玩家。一切都是围绕玩家在服务，没有玩家一切都失去意义。业界的王者由玩家所指认，硬件的霸主由玩家所追捧，软件的成色由玩家来鉴定。玩家的历史就是一切的历史，这些历史就是我们的记忆。

PLAYER

关键词157 成就犯

微软为X360设计的成就系统，是X360最成功的设计之一。尽管成就本身并不能用来“换大米”，但由于可以在Xbox LIVE上向全世界玩家显摆，因此吸引了无数玩家为此奋斗。成就可能是吸引玩家将一个本身毫无亮点的游戏通关的理由，也可能是让玩家反复挑战完美通关的动力。一个出色的成就犯，会在购买任何一款游戏前都会事先了解游戏的成就内容，以便在开始玩游戏前会拟定一份详细的成就取得计划。如果查不到这方面的资料怎么办？成就犯们不会放弃这款游戏，但绝对不会用主账号去玩它！

关键词158 砖头

这里所指的不是施工现场被搬来运去的建筑材料，更不是“小编寄语”里用来对犯错编辑进行惩罚的刑具。它的前生往往蕴藏着科技的精华，被主人宠幸至极，可谓风光无限。但它的后世在绝大多数情况下却注定要沦为供人拆解零件的对象。对于一个游戏玩家来说，自己心爱的主机在顷刻间变成了砖头，这真是叫天天不应，叫地地不灵。不论是由于忘记连接变压器导致主机硬件被烧坏，还是因为固件升级失败，最终的后果只能有一个——一台包涵着精密零件的砖头诞生了。不能用来砌墙搭灶，更不能用来造屋架桥。已经“仙逝”的游戏主机此刻恐怕只有一个作用：让它的主人心里添堵。

关键词159 S/L大法

何为S/L大法？乃拯救玩家于战场之上的究极神技也。没有人晓得到底是谁第一个领悟了这套绝学，它广泛流传于充满了险恶与危机的游戏世界之中。靠着玩家们的言传身教，S/L大法已然成了游戏玩家闯荡江湖的求生之术。每当战局对自己不利之时，我辈豪杰会立刻在潜意识的作用下将手指自动伸向游戏主机的复位键，只间屏幕一黑，凶猛的怪兽和来自火星的高深科技结晶统统灰飞烟灭。游戏标题出现——读取存档——一个小强就如同坐上的时间机器，再度出现在BOSS面前……

关键词160 更换光头

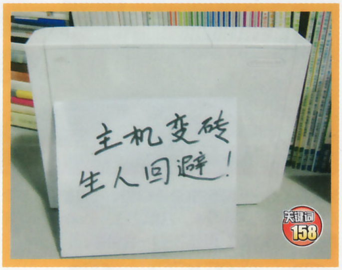
当一张张标榜着拥有更大数据存储量的薄塑料片代替四四方方的卡带成为游戏程序的主要承载媒介之后，玩家们开始为心爱的主机频繁发作的“心脏病”担心起来。对于绝大多数国内玩家来说，动辄数百元的正版游戏软件显然是经济能力所无法承受的，而盗版光盘的出现则成了许多玩家按住钱包的最现实选择。但殊不知，爱机在吃下这些质量极差的“垃圾食品”后会留下难以根治的后遗症，脆弱的光头在经受了长时间的折磨后会率先罢工起义。为了爱机能继续努力工作，为了自己能继续拼命玩，给游戏主机动一次手术更换心脏已然成为了许多玩家挥之不去的灰色记忆。

关键词161 记忆/拯救

一块神奇的小卡片让漂泊游戏江湖的侠士们获得了记录自己毕生绝学的机会。记忆卡的诞生让我们告别了纽扣电池和抄写数字密码的时代，一串串存储在集成芯片之中的代码不仅实现了玩家随时携带游戏记录的愿望，更是让我们拥有了向他人炫耀游戏能力和成绩的资本，如同SAVE的含义中既有“记忆”，又有“拯救”。不过，记忆卡不是保险箱，也许你在前一天晚上还在某个游戏论坛中向一票同道中人炫耀自己的无上成就，但第二天你就会突然发现自己的记忆卡中已经空空如也，比分文不存的皮夹子还要干净许多。噢，让人又爱又恨的记忆卡。

关键词162 卡路里

“跳舞机”的出现让人们第一次意识到，原来电子游戏还可以用来健身。虽然游戏机诞生至今已经发生了彻底的变化，但游戏的控制方法几乎没有跳出双手操纵的圈子。从当年的红白机到今天的PS3，游戏的基本控制设备一直是十字键和按钮镶嵌而成的手柄。呆坐在一个地方玩上几个钟头的游戏，这是每个游戏老鸟的家常便饭。长时间缺乏肢体运动的直接后果就是脂肪的迅速堆积。当你望着自己腹部逐渐隆起的“游泳圈”时，除了从嘴角挤出一丝苦笑外就真的无能为力了。要么放下游戏手柄开始投入并不情愿的减肥计划，要么破罐子破摔任凭卡路里在自己那已经严重走形的身体内不断积累。继续游戏还是决心减肥，这真是个头疼的问题。



关键词163 代币

十年间，什么东西的涨价速度最慢？想必街机代币可以挤入前十强。三毛一个币、一块四个币几乎是全国通行价，与高昂的场地租金、硬件维护等费用相比，显得如此杯水车薪。没有赌博机就无法生存，一度成为中国街机行业的潜规则，于是，灯光昏暗、烟雾缭绕、流氓出没、赌机横行，成为了很多人对于街机厅的印象与回忆，其没落与沉沦也就显而易见了。近年来，中国的街机业正慢慢复苏，焕发出新的生机。宽敞明亮的场地，专业化的管理，与国际接轨的新作引进速度，以及有声有色的比赛活动，让越来越多的玩家回归街机厅。当你手中握着金灿灿的代币，与熟悉的摇杆久别重逢时，你感觉到体内的街机魂在燃烧了吗？

关键词164 神作

1998年2月11日，Square推出了一款无论是剧情还是系统都极具深度的原创角色扮演游戏，日本玩家以“神作”一词来表达对这款名为《异度装甲》的游戏优秀程度的敬意，这就是“神作”一词可查证到的起源。十年间，“神作”二字的出现频率越来越高，其含义早已失去了其本来面目。由于玩家的喜好不同，对游戏的欣赏角度不同，“神作”的标准自然也各不相同，这也造成了目前神作辈出甚至神作泛滥的局面。为了超越“神作”这个滥大街的说法，有人又创造了诸如“宇宙第一神作”、“平行空间第一神作”等进化形态。不过，当世界上只有“神”的时候，“人”都到哪里去了？

关键词165 LU和CU

LIGHT USER意为“轻度玩家”，指很少接触游戏的人；CORE USER意为“核心玩家”，指把游戏作为主要娱乐手段的人。LU和CU的说法最早是出于市场细分和







读者200寄语 fly-zone：200期的成长，并不是结束，而是辉煌的开端！

相关研究。在PS家族的黄金时代，在把握CU的同时大力开拓LU市场的SONY便取得了巨大的成功，同时游戏产业也因此疾速扩大。不过，对于LU和CU的概念，在玩家中有普遍的曲解——CU是真玩家、高手达人的代名词，而LU则变成了对菜鸟、伪非的一种蔑称。当听到"你这个LU，你懂什么？"之类的话时，你可能会非常不爽。大家少安毋躁，先把这两个词个意思搞清了再说。正所谓"天下玩家是一家"，不管是LU还是CU，能在游戏中享受到乐趣的，都是好U。

关键词166 阳关道，独木桥

你走你的阳关道，我过我的独木桥，这句话用来形容剧情派和系统派之间的壁垒分明再适合不过。游戏的剧情可以跳过是一个非常美丽的变革，它让各取所需成为了可能，专注于内涵世界的玩家可以幸福地看着精美的CG和所有对话，爱好于缜密系统的玩家，则不必再忍受冗长无比的蝌蚪文对话。在同一款游戏中，它让我们得到了两种截然不同且不相冲突的乐趣，在这个时间愈发紧张的时候，不能跳过剧情的游戏，真的是一款好游戏吗？

关键词167 填鸭

"我收藏在家里的DVD总时长，可能这辈子不吃不喝也看不完了……"

当越来越多的人在飞速膨胀的信息面前变成了可怜的填鸭时，那些本来应该是美好愿望的事情都不知不觉间变质了。小时候，我们幻想着可以拥有一台PS，每天在家一刻不停地将游戏全部打完，有了PS之后，我们又幻想PS2、PSP、NDS……现在，理想则变成了全机种制霸，但是，实现了之后呢？我们会变成另一只被信息膨胀而征服的填鸭吗？

关键词168 拉斯与真实的女孩

有部电影叫做《Lars and the Real Girl》，在这部电影里，主角拉斯是一个患有孤僻幻想症的家里蹲，不愿和任何人交流，将自己束缚在孤独的内心之中，甚至爱上了一个玩具娃娃，并将她幻想成真人。为了治疗拉斯的病情，小镇中的所有人都配合着他演出了一场佯装玩具娃娃是真实存在的人的闹剧，最后，拉斯终于在潜意识中让玩具娃娃死去，并和一个关心他的少女相恋。近年来，"宅"已经不再是一个陌生的词了，ACG是宅文化的发源地，也是专注于自己精神世界人群的乐园，但是，不管怎么样，我们知道，不要忘记属于自己的真实女孩。





关键词169 艺术品

游戏到底是不是一种艺术？如果现在还有人这样质疑或许有些OUT。当尤娜和泰达在河中深情相吻时，当引领者的身躯倒在被白花所包围的森林中时，当士官长的背影伴随着激扬的乐曲在画前出现时，当德尼姆犹豫着是不是要引起巴拉德斯大屠杀的时候，艺术或不是艺术，这个选择题已经没有任何价值了，它是从画面到心灵的震撼，也是艺术与科技的统一。

关键词170 晒干的果脯

读剧情小说就像是吃下一块晒干的果脯，浓缩而方便，但是不管怎么品尝，却也找不到最古老的原味了。

中国玩家一直面临着一个尴尬的问题，语言障碍使大多数人在最基本的理解剧情上都存在着障碍，剧情小说便由此而生，它记录游戏的前因后果，记录最精彩的高潮和主要剧情，也记载起承转合和经典场面，为玩家再现游戏的剧情。但是，不管它有多精美华丽，都仍然和亲身融入到游戏中不一样，那些最宝贵的细节和一言一语，都已经在不知不觉中流失了。

关键词171 珍稀动物

虽然目前女性玩家在玩家群中的比例已经有所增长，不过对于电视游戏玩家来说，仍然为数不多的女性玩家确实担得起"珍稀动物"这一称号。尽管对于女性玩家来说，特地强调的"女性"这个词可能就有些扎耳。女性玩家意味着什么——男性玩家关注的对象？只喜欢可爱游戏的口味狭隘者？光看那些每隔一段时间就会出现的"最适合女性玩家的游戏推荐"就能发现，男性玩家正尝试着用自己的想像去解读她们，虽然解读的结果未必成功。

关键词172 炼金术

古欧洲的法师在很长一段时间以来，都在寻求着炼金术的秘密，游戏的玩家在很长的一段时间里，也在寻求着那些游戏数据的秘密，其间的区别是，他们失败，而我们成功了。金手指就像它的名字一样，拥有着点石成金的能力，我们甚至都不用学习咒语的念法，输入一段短短的代码之后，原来的负资产变成了巨额存款，原来一只蚂蚁都打不死的小鬼变成了英雄，原来三位数的游戏时间，也变成了个位数。某种意义上来看，金手指就和炼金术一样，它的本意美好，只是使用它的人各有不同罢了。

关键词173 影碟机

"爸，咱们家买台影碟机吧，带游戏功能的。"不知道有多少玩家当时求着父母购买游戏机时用的是这套说辞。自从SS和PS时代之后，游戏主机便开始使用主流载体，而播放光碟的功能也被附加在了主机上，游戏主机也被赋予了更多的娱乐功能。从VCD到DVD，再到现在的蓝光，玩家可以在游戏的闲余时间看上一两部电影转换下心情，当然，对国内玩家来说，它最大的好处就是为我们买游戏机找到了一个再好不过的借口。不过，我想很多人将游戏机骗到手之后，都不舍得将劣质的塑料片扔进光驱中虐待那娇嫩的光头吧？

关键词174 自食其力

掌机发展到PSP和NDS两雄争霸的格局之后，随着掌机的机能越来越强，非官方的自制程序也越来越多。这些热心的玩家或黑客编写出来的程序给我们手中的掌机赋予了许多新功能，读书、看非官方格式的视频、查阅词典、闹钟等，只要向储存卡中拷进几个程序，我们的掌机马上会变得无所不能。增加了通话功能的PSP几乎可以当作一台PDA使用，当然，别试图给它安装Windows系统。

关键词175 最痛苦的事

奋斗了一下午终于把面前的强敌击倒，在电视机前的主人公们正潇洒地摆出胜利姿势时，画面突然停滞不动，想必此时大部分玩家也会像游戏画面一样当场石化。停电是不可抗力，我们无能为力，但是死机的缘故大多数是因为盗版光盘的质量太差引起，遇到这种情况顶多也就是大骂奸商几句过过瘾了事。不过要是使用的是正版，再遇到死机，可真的是郁闷到家了。

关键词176 这世界变化快

今天的次世代，过两年就变成了现世代，然后新的次世代便又大张旗鼓地来把我们钱包中仅存的余





读者200寄语 张曦：从35期开始，UCG一直伴随在我身边，有时候真的会想：如果哪天没了UCG该看什么呢？不过这样的担心是多余的，至少现在UCG还是一直在我身边，成长、壮大，相信今后不会离开，只会越来越美好。



粮榨干。发展越来越迅速的今天，游戏机更新换代的时间也开始缩短，Xbox到X360之间间隔的时间恐怕会让不少买了Xbox的玩家郁闷。游戏主机寿命越来越短，让“次世代”这个词出现在我们眼中的频率也越来越高，不是我不明白，是这世界变化得太快。

关键词177 5元钱

5元钱买一桶泡面可以吃上10分钟，买2支炮竹能听两声响，但是买一张游戏盘，我们能够舒舒服服地坐在沙发中打上数十个小时。正是因为这种极不等价的交易让玩家形成了对游戏价值的轻视，家中买来之后根本没有放进光驱中的游戏越来越多，反正才5块钱一张，不在乎的心态使得中国电视游戏市场与“行货”的距离原地踏步。

关键词178 求下载

网络让我们体会到了现代化科技的便利性，我们几乎可以通过网络获得任何想了解的资讯，下载到音乐和电影，不管那么做是否正确……从网上下载ISO刻成光盘，或者直接拷进烧录卡，足不出户就能玩到最新的游戏。于是，游戏论坛中“求下载”的帖子层出不穷，基本格式便是“求某某游戏下载”，一般情况下楼主在越冷的环境下穿得越少，就代表其诚意越深，得到好人心救助的几率也就越高。

关键词179 很好很强大

十年之前，我不认识你，你不属于我，我们都是一样端着一本小小的游戏杂志，自我陶醉在二维图形世界里。十年之后，我们相隔千里，却成了最好的朋友，在这蕴藏着形形色色话题的论坛里。没错，互联网这一20世纪最伟大的发明让我们游戏人的生活世界发生翻天覆地变化的就是论坛。要说这游戏论坛上到底有什么，那可真是五花八门，最新的业界动态讨论、最快的游戏攻略指引、最激烈的游戏评论……到了论坛，你就知道世界之大，无奇不有，游戏人之多，没有最强，只有更强。

关键词180 显示器的王道

随着电脑和网络的普及，目前大多数玩家都将显示器视为了游戏主机的标准配置，虽然从专业角度来讲，显示器并不能完全发挥某些主机的图像处理性能，但是远低于高档电视机的价格还是决定了它的绝对优势，另外最最主要的是，购买显示器后，玩家就可以在自己的电脑旁轻松体验大作，避免和家人出现争夺电视的情况，也算是减少家庭矛盾的另一种方式。显示器通常都支持VGA的画面输入，所以很多购买PS系主机的玩家都会选择色差+VGA转换器的组合来达到更好的画面效果，长期以来便形成了国内特有的打机现象。

关键词181 谁玩谁

“游戏性”这个由玩家创造的词汇其实到现在也没人能够说清楚它真正的含义，究竟怎样才算是充满“游戏性”，怎样的“游戏性”才能受到更多玩家的欢迎，所有的问题在每个玩家心中都有不同的答案。其实抛开游戏的剧情不谈，“游戏性”最初想表达的无非是游戏的系统设计是否合理，是否具有潜在的挖掘要素，或者是否有反复游戏的价值，因为线性的重复作业只会让人感觉枯燥，充满变化的思考才能让人体会到更多的乐趣。

关键词182 3D眩晕症

这是一种与生俱来的特性，虽然可以通过后天的努力去克服，但是愿意去做的人毕竟是少数。3D可全方位旋转的场景，这种经常存在于美式游戏中的设定，对于经常玩2D日式游戏的玩家来说就是一个噩梦，因为在踏入这片区域后，他们的神经会不由自主地产生“眩晕”的反射动作，尤其是在主视角射击游戏中，频繁转动视角更是要命。轻度患者可以马上移开视线，使自己的神经得到放松并缓慢恢复；重度患者则会伴有呕吐等剧烈反应。

关键词183 载体不是问题

什么玩意儿啊？《失落的奥德赛》居然用去4张D9碟片才装下。即将发售的PS3独占大作《MGS4》已经塞满了一张50G蓝光碟片。我们在感叹当今大容量光盘让我们省去了诸多麻烦的同时忍不住回首过去。在DC和PS2早期，咱们国内的劳苦大众玩家们可没有少吃换碟之苦，于此同时还练就了一身换碟过关的好本领。咱们没有那么时髦，GD-ROM、DVD-ROM我们的主机暂时无福消受，全给我换成最大众的CD-ROM。2张不行就3张，3张放不下就4张。实在不成就拜托你们把CG动画，人物语音全部删掉。总之，只要让我们能够以最低廉的价格玩到游戏，这些代价简直就不是代价。当然，我们也经常被黑屏，无法看懂剧情，甚至不能继续游戏等顽症所折磨着。

关键词184 Show Girl

“Show”一词在英文中意思有给……看；展出；炫耀；带领，指引等意思，稍微有点英文基础的人都明白。当我们说到“Show Girl”这个词汇时，那相关的联想可就丰富多了，远远超越了这些漂亮的姑娘们在会场中的工作本身。随着E3和TGS这两大游戏展会在国内玩家中的影响力越来越大，众多活跃在会场中的“Show Girl”早已经成为展会的一部分。在某些外行人眼中，她们甚至超越了展会的内容。我们不反对你们对漂亮的Show Girl有着这样那样的非分想法，不过还是要提醒高素质的你，不要看见Girl就忘了游戏。

关键词185 邪恶

为什么海外机构建立了游戏分级制度呢？因为某些游戏内容确实是少儿不宜，它们的某些内容会煽动某些心智不够健全的人额外的冲动情绪，这就容易犯错误甚至犯法啦。随着现在3D图形技术越来越高，游戏中的美女越来越性感，所以“邪恶”的玩法也是越来越多，哪怕游戏本身的内容是完全健康的。厂商当然也了解玩家无聊的时候想干什么，所以还有专门为游戏中的女性进行了防偷窥设定。比如在《生化危机4》中，只要你想瞧瞧阿什莉的内裤，嘿嘿，这个小姑娘就会警告你哦，三上真司先生要是看到了这一幕，想必也会邪恶地笑吧。

关键词186 JS

“能不能再便宜点儿？”，“这个是不是原装的啊？”估计每位玩家都说过这样类似的话。“这个东西根本就不赚你什么钱……不是原装你来找我。”商家们都会以极其强硬的态度回答你。反正在游戏店里面很难找到上帝的感觉。没有办法，人在屋檐下，不得不低头，谁要我们这么热爱游戏呢？而我们要的东西只有他们才有，而且还没有任何质量体系对国内游戏产品进行监管。从游戏诞生的那天起，玩家和商人之间的斗争就没有结束过，最后我们只能得出一个天下乌鸦一般黑的结论——无商不奸。

关键词187 泡面

精神食粮对一个人来说是极其重要的，有时候甚至大于物质食粮。我们玩家中从来就不缺乏这样极度追求精神食粮的人。对于众多还没有参加工作，没有







读者200寄语 **时瀛洋：**从初中就开始和你交往了，只有高考时影响了我们的约会。转眼间已经认识7年了，希望你以后越来越漂亮，我会一直和你在一起，因为你已经成为我生活的一部分，和你约会已经是我的生活方式。



个人收入的玩家来说，为了获得自己心爱的主机和游戏就必须制定一套节衣缩食的计划。泡面理所当然的成为了大家那段时间最好的朋友。你还别看不起这种寒酸的行为，就像公益广告标语中写的那样：节约创造价值！通过这样的方式当你获得主机和游戏时，会格外喜悦，也会格外珍惜。

关键词188 全彩

游戏杂志不稀奇，全彩印刷不稀罕，但1998年6月创刊的《游戏机实用技术》全因为把这两点结合起来才踢开了市场的大门。这样一本售价“高达”12元的电视游戏杂志在当时还是婴儿初啼，在很多人眼里她显得那么稚嫩和高贵，但实际她却是亲和且谦虚的。

关键词189 月刊化

从总第8期开始，UCG完成了由双月刊向月刊的过渡，在封面最上方标注了“国内首家全彩印大型游戏月刊”的字样，这也是月刊化之后面向国内游戏杂志市场同行们的竞争宣言，也就是从这个时候开始，每月一本的的UCG才渐渐被玩家们所认识——国内游戏杂志的一个新选择。

关键词190 半月刊化

刚刚好从第30期开始，UCG开始了一段新的旅程——半月刊化。可以说，“半月刊化”在UCG的发展史上是具有里程碑式的意义的。在这之前，国内还没有一本半月刊化正规的游戏出版刊物，从半月刊开始，UCG被越来越多的玩家接受，更快更新更全的游戏资讯全面提升了国内游戏杂志的质量与要求，而受益的当然就是玩家了。

关键词191 Gamehalo

总第70期的UCG又有新动作——那就是Gamehalo。玩家已经不能满足于对游戏简单的平面静态报道，影像的表达渐渐成为游戏资讯不可或缺的一部分，于是，承载着新的期望，Gamehalo诞生了。从最初的生涩到现在的成熟，从字幕介绍到现在的同步解说，从单纯的游戏影像到现场报道游戏盛会实况，从普通的攻关心得到达人级别的热血最强……Gamehalo一直在为提供最好的游戏影像节目而不断努力着。

关键词192 零距离

E3和TGS，曾经离中国玩家那么遥远，我们只能隔岸观火，如同隔靴搔痒。作为媒体，UCG是国内第一家亲赴海外零距离报道这两大游戏展会的专业电视游戏杂志，也是目前为止国内媒体中对这两大游戏展会最大规模最具力度的报道。从2004年开始，UCG的招牌菜除了春节合刊外，E3与TGS合刊也成为了读者必不可少的良品佳肴，她拉近了中国玩家与世界的距离，让中国玩家开始用自己的眼光去审视世界级游戏盛会。

关键词193 烈舞阿婆

阿婆看好你哦！这可不是哪家的老奶奶在鼓励你，这可是《游戏机实用技术》合作网站levelup的一个活动，“烈舞阿婆”这个有点无厘头风格的名称就是取自网站名的谐音。虽然这个活动已经过去了，但是不少默默无闻的玩家借此机会好好提高了一把自己的知名度，现在很多都已经“levelup”成为了论坛管理员级别的人物啦！要知道，这里每天可有40多万人次的浏览量啊，32.6万的注册会员时刻关注这里，快在你的浏览器地址栏里输入www.levelup.cn吧。

关键词194 分区

在进入本届次世代大赛之前，中国玩家似乎从来都没有因为游戏的区码限制而苦恼过。但是一年之间，D版依然猖獗，分区突然成为困扰玩家的一大难题。如果你购买的X360游戏有区码限制，那么无论是你玩D玩Z，统统都无法进行游戏，惟一的解决方法就是买一台新的对应该区码的机器。而对于Wii玩家来说，分区导致的问题不仅仅是一个游戏不能玩，而有可能是让你的爱机变成废物，玩Wii的跨区游戏就有这么严重的下场！三大次世代主机中，反倒是目前没有D版的PS3没有受到分区的困扰。

关键词195 愿者上钩

曾几何时，Computer Graphics是一款游戏的实力佐证，在那个多边形不太够用的年代，采用华丽的CG便成了吸引玩家目光最有效的手段，甚至一度以游戏中的CG数量来评判游戏质量的高低。然而时过境迁，随着主机性能的逐步提高，CG与即时演算之间的差距不再是天壤之别，而游戏开发成本的不断上扬也令CG的制作预算越来越紧缩。不经意之间CG的味道变了，依然还是吸引人的手段，却有点愿者上钩的意思，你只要想想2005年E3索尼展前新闻发布会上那些“根据PS3硬件规格”制作的CG就明白我说的是什么意思了……

关键词196 毒瘤

“毒瘤”这个词从何而来已经不可考，但是为什么落在史克威尔·艾尼克斯头上却令人寻思。细想一下这家公司除了《最终幻想Ⅶ 危机之源》之外，近两年来做得最多的事情就是不停地把原来的作品不厌其烦地在各种主机上进行复刻与重制，而被把握住怀旧命门的玩家也只好跟在后面不停地感动。再好吃的山珍海味也顶不住天天吃，好歹来点新鲜菜嘛，毒瘤，你听到了吗？

关键词197 四元一小时

从某种意义上来说这是一个对中国电视游戏贡献最大的特殊行业，它在家长的严加管教与昂贵的主机售价之间发现了一条生财之道。也许现在看来一两千元一台主机并不算什么，但在那个每天伙食费可能只有十来元的学生时代里，去包机房无疑是满足自己娱乐需求最廉价的场所。

关键词198 跳舞毯

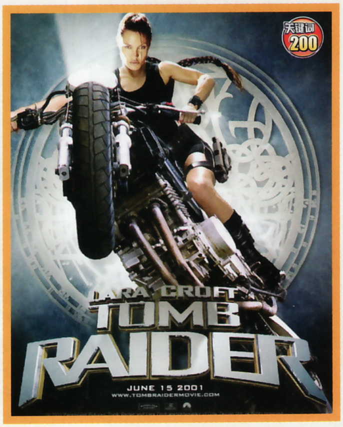
与《DDR》在一水之隔的日本一炮而红相比，“跳舞毯”在国内的风生水起简直比一炮而红还要一飞冲天。举国上下都因四个箭头而疯狂，一张毫无技术含量的塑料薄膜成为最时尚的健身工具，“跳舞毯”与CPU内存硬盘一起成为当时必备的电脑配件之一。而街机厅内更是红得发紫，不少街机厅不惜血本将所有机台都更换为《DDR》。盛极而衰的“跳舞毯”很快就退出了历史舞台，《Butterfly》常在，而舞步却不常在。

关键词199 旱涝保收

会员制真是个绑定用户的绝招，它不仅仅代表着厂商最坚实的拥护者，同时也是厂商旱涝保收的不二法门。三大主机中惟一敢理直气壮对会员身分进行收费的只有微软的Xbox LIVE了，在年初的CES2008大会上，罗比·巴赫骄傲地向全世界宣布，Xbox LIVE金会员数量已经突破了千万大关，这意味着什么呢？我们算一笔账，一名会员年费是近60美元，那么一千万会员一年收入就是6亿美元！Oh my god……

关键词200 安吉丽影

如果你听说自己喜欢的某款游戏要改变成电影了，其实并不是什么值得高兴的事情。因为游戏改编电影与电影改编游戏一样，有着很难破解的劣质诅咒，能与宿命抗争并脱颖而出的作品可谓少之又少。十年来“比较”成功的游戏改编电影用一只手就能数出来，比如《生化危机》，又比如《寂静岭》。当然，其中也有十年一遇的璀璨明星，那就是2001年由安吉丽娜·朱莉主演的《古墓丽影》，2.75亿美元的票房给游戏改编电影挣足了面子，不过也就这么一次。正因如此，大银幕上劳拉的丽影才更加性感迷人。



读者200寄语 李津：时光飞逝，现在已经是2008年了，UCG也将迎来第200期。这7年间UCG有革新，有变化，不可否认也存在些许不足，再过几年甚至几十年，我可能记不得小编们的形象，但对UCG的那份爱不会变。

游戏情报站

栏目主持 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

3月12日 Take-Two公布财报，透露了对《GTAIV》的销售预期，同时宣布《生化奇兵2》将于2009年11月之前发售。

3月13日 索尼电影旗下的索尼网络娱乐（SOE）并入SCE，今后归平井一夫管辖。

3月13日 由于Take-Two拒绝EA的收购提议，EA开始在股市上出价每股26美元公开吸纳Take-Two的股份。

3月13日 NPD公开2月份美国游戏市场统计数据，总市场规模膨胀34%，三大硬件厂商均对自身成绩表示满意。

3月14日 微软宣布欧洲地区的X360售价全面下调80欧元，此举让X360在英国当周的销量立竿见影地提高了35%～40%。

3月17日 SCEE确认《GT赛车5 序章版》在欧洲地区的预订量已经超过100万套。

3月中旬 Square Enix宣布将会在NDS上推出《女神侧身像 负罪者》。

3月20日 育碧宣布与汤姆·克兰西本人达成协议，获得了汤姆·克兰西名下的所有知识产权，除游戏外，也包括书籍、电影和派生商品。

3月20日 由于任天堂股价持续下滑，KBC证券公司将任天堂的股票评级从“买入”降为“持有”。

3月21日 美国联邦国际贸易委员会表示将对蓝光光驱技术的侵权嫌疑展开调查。

3月21日 Konami宣布《潜龙谍影4》日版PS3同捆套装中的PS3主机为“钢 -HAGANE-”金属色40GB版型号，并于同日接受各版本的预订。

3月22日 世嘉FTP站点中存放的某《索尼克》神秘新作被网友偶然发现，立刻传遍全球。

硬件 欧版X360全面降价80欧元，销量立增！

由于X360在欧洲地区不仅落后于Wii，而且也大大落后于PS3，在《GT赛车5 序章版》即将登陆欧洲之际，PS3的销量可能会与X360进一步拉大距离。为此，微软于3月14日开始将欧洲地区的X360售价全面下调80欧元，其中入门型的“X360 Arcade”版售价调低后只有199.99欧元，比Wii（249.99欧元）还要低许多。此次欧版X360各型号的价格下调情况分别为：

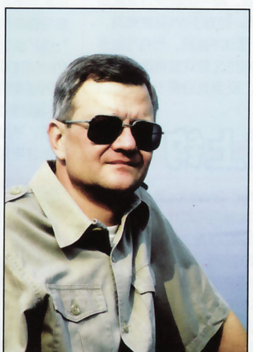
型号	原售价	新价格	降价幅度
X360 Arcade版	279.99欧元	199.99欧元	28.57%
X360豪华版	349.99欧元	269.99欧元	22.85%
X360精英版	449.99欧元	369.99欧元	17.78%

在英国，Arcade版的售价从原来的199.99英镑降低到159.99英镑。微软互动娱乐部欧洲分公司副总裁Chris Lewis说：“历史表明，159.99英镑是一部主机的用户群开始向主流化扩展的价位。”

根据英国市调公司Chart-Track主管Dorian Bloch透露，X360降价当周，在英国的周销量提高了35%～40%。80欧元是属于极大的价格降幅，在这种情况下，销量提升四成似乎也不能算是太理想。不过需要指出的是，当周的统计区间是3月9～15日，也就是说X360降价后的销售时期只有两天的时间。而且在此前一周，X360上有《战地双雄》、《校园坏小子》等大作推出，在这种情况下，第二周的销量相比之下原本是会下跌的。Bloch表示，X360降价的实际效果如何，关键是要看复活节期间（3月30日）的销售成绩，通常在这段时间里，整体市场规模也会提高35%～40%。



事件 育碧获得汤姆·克兰西名下所有知识产权



育碧于3月20日宣布，其已与汤姆·克兰西本人达成协议，获得了汤姆·克兰西名下的所有知识产权，用来制作视频游戏和相关副产品，包括书籍、电影和派生商品。育碧将永久性的拥有这些知识产权，在未来无需再付任何相关版税。

这次知识产权购买的具体价格目前还没有得到透露。在此之后，育碧预计将在2007～2008财年结束之前拥有净现金流1.3亿欧元，而此前该数字预测为1.5亿欧元左右。余款将在2008～2009财年和2009～2010财年支付。根据汤姆·克兰西品牌游戏的以往表现，不考虑相关副产品所产生的潜在销售，这次知识产权购买所导致的版税支出减少，预计至少为育碧每年节约营运成本500万欧元。

育碧首席执行官Yves Guillemot说。“汤姆·克兰西品牌以其激动人心的视频游戏、电影和书籍在全球范围内得到认可。通过品牌管理而创造了价值，这样的最近一个例子是书籍《末日战争》（本刊原译《终结之战》），这本书以游戏版的故事情节为基础，已经连续4周占据了《纽约时报》大众市场小说平装本10大畅销书位置。”

育碧在随后的新闻发布会中透露，最近一款打上汤姆·克兰西名号的《彩虹六号 维加斯2》在美国的出货量已经超过100万套，其中有一半已经在首周内卖出。另外Guillemot还表示，收购汤姆·克兰西全部知识产权后，让育碧在书籍发行和电影领域都成为了重要厂商，并且育碧将会探索网络游戏领域，甚至有可能制作像《任天堂全明星大乱斗X》那样让多部汤姆·克兰西作品中重要角色共同登场的游戏。育碧表示，过去他们也曾打算制作汤姆·克兰西相关的网络游戏，但是这样会涉及到众多作品的授权，可能需要缴纳极高的权利金。如今版权问题已经得到解决，汤姆·克兰西的网游化作品成为可能，据称在该网游项目上的总投资可能会超过5000万美元。

汤姆·克兰西现年61岁，是全球最著名的军事惊悚小说家之一，共有超过14部著作，多部作品被改编为影视和游戏作品，巨额的版权收入让他曾打算买下明尼苏达维京橄榄球队。

事件 EA/T2并购案续报：求婚转为逼婚

上期本刊报道了EA出价20亿美元收购Take-Two却遭到拒绝的消息，目前此事又有最新进展。正如分析家预测的一样，EA开始采用敌意收购的手段，从3月13日开始在公开市场上出价每股26美元直接吸纳Take-Two的股份，EA首席执行官John Riccitiello表示："这对于Take-Two持股者而言是一个大好机会，这是让他们对Take-Two的投资获得最高回报的最佳途径。"

对于EA的敌意收购措施，Take-Two发表声明称目前不会采取任何行动，但会对之前EA的收购提议进一步审核，并建议持股者不要急于卖掉手中的股份。Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter认为，Take-Two的持股者们都会对EA"纷纷响应"。

3月14日，Riccitiello在BBC的采访中表示，想要收购Take-Two的主要原因是该公司有四家顶尖工作室：Rockstar、Irrational、Firaxis和Visual Concepts（注），其中Rockstar是促使他们收购Take-Two的主要原因，并非像外界所说的是为了Take-Two的体育游戏。Riccitiello说："我认为这家公司把自己叫做Rockstar真是再合适不过了，因为他们就是游戏业的巨星。"



硬件 蓝光胜利推动PS3销量显著提升

2月份东芝宣布放弃HD-DVD格式，多数分析家认为包括PS3在内的所有蓝光播放器销量都会显著增加，最近根据零售商的数据，PS3的销量确实明显提升，很多商家的80GB版PS3已经售罄。



全球最大的网上商城亚马逊宣布，自从HD-DVD完败的消息传出后，PS3销量逐步提升，由于消费者需求强烈，他们的80GB版PS3已经全面售罄。自从蓝光获胜之后，零售商开始提供各种优惠措施全力推广蓝光格式。根据NPD对高清播放器的全美调查结果，有10.8%的受访者表示在未来半年内有意购买蓝光播放器，NPD预测在未来六个月内将会有200万台专用蓝光播放器（不含PS3）在美国国内被卖出，这相当于目前为止蓝光播放器的总销量。NPD的数据显示，从1月份开始，消费者购买蓝光播放器的意向稳步增长。

软件 X360限期独占《质量效应2》

BioWare高级经理Matt Atwood日前透露，科幻角色扮演游戏三部曲《质量效应》的第二部将会是X360的独占游戏，但很可能只是在一个较短的时间内限期独占，他说："具体细节我们仍在商讨中，不过我们与微软的关系仍然非常好。"

《质量效应》之所以获得出色销量，离不开微软的大力宣传，但后来BioWare被EA收购，该品牌的发行权落入EA手中，使其跨平台发展成为可能。据BioWare总经理Greg Zeschuk透露，《质量效应2》将会着重强调支线任务方面的改进，很多支线任务会与主线剧情产生联系，在总内容方面将会比前作庞大许多。



事件 索尼网游部并入SCE集团

3月13日，索尼宣布其负责网络游戏业务的子公司SOE（索尼网络娱乐）将从4月1日起并入SCE集团旗下，今后由SCE社长平井一夫直接管辖。


■ SOE正在打造的PC/PS3网游大作《特工大战》。

SOE的总部位于美国圣地亚哥，在《魔兽世界》降临之前，它曾拥有美国最大的网络游戏市场份额，代表作为《无尽的任务》。后来SOE开始加强家用机游戏的开发，推出了《未名传奇》等作品，目前正有一款同时面向PS3和PC的网游新作《特工大战》（The Agency）正在开发中。

SOE虽然是从事游戏业务，但过去一直是归索尼电影公司管辖，这次将SOE并入SCE，是为了加强PS3在网路游戏方面的实力。SOE总裁John Smedley仍然会保留当前的职位，今后平井一夫为其上司。

业界声音

《生化奇兵》是我2007年最欣赏的游戏。

——"《生化危机》系列"制作人三上真司对全球范围获得无数赞誉的《生化奇兵》表示了崇高的敬意。

Wii？那根本就不是游戏。看到那样的东西会卖那么多我的心情很复杂，虽然我自己也制作休闲游戏，但我认为那是为了让休闲游戏用户转为主流游戏的工具，最后还是希望让他们会去玩像PS3《战场的女武神》那样的真正的游戏。

——《战场的女武神》制作人西野阳最近在记者的采访中对Wii的流行表示不满。

老实说我们不打算给XBLA开发游戏，因为该服务全是一坨坨的大便。

——某家为WiiWare开发游戏的匿名游戏制作者最近爆出这番惊人言论，据《Develop》杂志报道，开发WiiWare游戏比XBLA和PSN上的那些小游戏还要便宜许多，用X360或PS3的工具包足以买2～4套Wii的工具包。

在美国，X360的销量也许会在大多数月份里凭较低的售价领先于PS3；而索尼会因圣诞高清电视的促销浪潮而受益，估计零售商会将PS3作为蓝光播放的首选推荐给购买高清电视的顾客。因此，PS3可能会在年底的北美（月销量）市场反超少许。对欧洲市场而言，PS3可能会领先X360 20%～40%，并最终在日本市场终结掉X360。

——Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter对今年PS3与X360的竞争作出了如上预测。

任天堂的游戏长卖势头已经减弱了，现在它的游戏在前40名的平均停留时间是18个星期，而《锻炼大脑的成人DS练习》曾停留了93个星期，《新超级马里奥兄弟》为90个星期。

——英国市调公司Chart-Track的主管Bloch日前表示，虽然现在英国的游戏销量榜仍然是Wii的天下，但是任天堂的游戏已经不像过去那样能够连续热卖一两年。

小贴士 TIPS 注：Rockstar主要负责《GTA》和《午夜俱乐部》，Irrational即2K Boston/2K Australia，负责《生化奇兵》，Firaxis负责《文明》，Visual Concept负责体育游戏。

业界声音

这个计划的最后一款作品将会以另外一种形态亮相。

——《危机之源 最终幻想Ⅶ》即将在美国上市之际，开发导演田畑端在美国记者的采访中表示，"《最终幻想》补完计划"并未完结，还有最后一部神秘作品将与玩家见面，这不禁让人们再度燃起对《最终幻想Ⅶ》重制版的期待之情。

我敢打赌最近X360（在美国本土）的缺货状况也与新版主机有关。根据以往的经验，每次微软准备对X360结构或部件进行调整的时候，都会有意控制老版本主机的生产量。

——某自称为微软知情人的内部人士最近向《西雅图邮报》透露，新版X360正在进行设计结构方面的最后测试，X360的缺货是在为这个新版本主机做准备。

因为《GOW2》的成功，进入到《GOW3》的开发中后，公司的上层更把权力完全放给Cory一个人，同事间开玩笑的说法就是"造神运动"。大权一把抓的状况，大家应该很容易想像得到结果：各部门的组长失去作用，几乎只变成评测时的跟班或点头部队，集权式的做法真的很糟，连我们自己发挥的自由度都没了，我曾经因此跟上层反应过。但上层完全不愿意去限制Cory，而是希望我们自己想办法解决……因为这是"造神运动"，所以只有Cory不会有错，有错的都是我们，这种做法其实对于我们经历过一二代开发过程的人是种伤害，感觉很像自己为这个游戏付出了很多，但最后却得不到公司的信任。

——"《战神》系列"华人开发人员Louis Lu曾在其博客中用中文披露了《战神Ⅱ》制作人Cory Barlog与SCE Santa Monica工作室内部的不合，暗示这是他离开SCE的原因。Louis Lu还表示，"在一般玩家的眼中，也许会觉得Cory完成了一个很棒的游戏，是个了不起的游戏导演，但就我以小组的一员来看其实并非如此，二代的整个开发过程非常混乱……"

特报 《天剑》开发商制作CG电影

由英国游戏开发商Ninja Theory制作的《天剑》是去年最重要的PS3游戏之一，目前续作也已经基本确定正在开发中，但可能并非由Ninja Theory负责。Ninja Theory毕竟是一家独立的游戏工作室，据报道目前他们正在开发的原创新作将会在X360和PS3上推出，目前该作已经找到了发行商。而《天剑》的知识产权归索尼所有，因此续作仍然会是PS3独占游戏，只不过是交给了另外一个工作室开发。

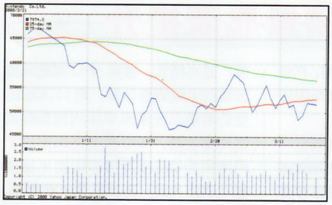
Ninja Theory创始人Nina Kristensen表示，他们正打算制作一部CG电影与他们的这款新作配合。Nina说："我们的目标自然是开发一款3A级大作，开发周期达两年半，这款大作将会结合我们在剧情、电影效果和战斗方面的强势。除此之外，我们还打算使用该游戏引擎制作一部CG电影与之配合。"



在《天剑》的开发过程中，Ninja Theory与众多好莱坞名人有了良好的合作关系，在《金刚》中金刚的动作捕捉演员Andy Serkis就参加了本作的动作捕捉，游戏的音效制作则是由《碟中谍3》和《卧虎藏龙》的音效制作室负责。

特报 持续下滑！任天堂股票被降级

Wii与NDS仍然是全球最畅销的主机，任天堂的游戏仍然热卖，



利润仍然在业界排名第一，但最近一段时间任天堂的股票却在持续下滑。据彭博财经报道，KBC证券公司于3月20日将任天堂的股票评级从"买入"降为"持有"。

KBC预测，任天堂的12个月股票均价将为57500日元，比之前的预测几乎低了三分之一；对于任天堂财年净收入的预测也降低了8%，目前的预测值为3916亿日元。KBC分析家Hiroshi Kamide认为，NDS和Wii的需求量将会降低，这两部主机在美国和欧洲的销量已经达到峰值。KBC同时将NDS的财年硬件出货预期降低6%，Wii的软件出货预期降低5%。Kamide认为，过去任天堂的发展过于惊人，现在"预计将会遇上更严峻的贸易环境"。今年来，任天堂的股价已经下跌了22%。

软件 NDS《吉他英雄 巡回演出》公布

去年《吉他英雄Ⅲ》的四大家用机版本累计销量共超过800万套，今年开始，该系列将会向更广的领域发展，其中就包括推出掌机版。Activision宣布将会在NDS上推出一款《吉他英雄 巡回演出》(Guitar Hero：On Tour)，而且该作将会搭配专用控制器周边，让玩家感受真正的随身吉他弹奏乐趣。

本作由Vicarious Visions公司（注）开发，游戏方式与家用机版一样，收录曲目达20首。最令人关注的是为本作设计的可单手握持的"吉他把手"(Guitar Grip)控制器，只要将其插在NDSL的GBA卡带擦槽上，就可以配合NDS的触摸屏，用附属的吉他弹片进行演奏。游戏本身除了有单人模式外，还利用了NDS的无线通信功能，可以进行双人合奏或双人竞赛。本作预计于今年夏季发售。



软件 NDS版《女神侧身像 负罪者》公开

Square Enix日前宣布，将会在NDS上推出《女神侧身像 负罪者》。作为系列第三部作品，同时也是该系列在NDS上的第一部作品，《女神侧身像 负罪者》同样由系列开发商tri-Ace负责，目前发售日与售价未定。本作的人设仍然是系列的吉成钢与吉成曜两兄弟。







《女神侧身像 负罪者》的剧情将会是从人类的视点出发，讲述"人与神的故事"，剧情主线为"向神复仇"，游戏副标题中的"罪"不仅与剧情相关，而且与游戏系统也会有很大的联系，战斗系统仍然会结合战略性与爽快感的系列一贯特点。游戏主角名为Wylfred，家境贫穷，父亲死后，妹妹又因为营养不足而死，母亲病重。种种不幸让他十分憎恨女武神，后来从冥界得到女神之羽，开始向众神复仇。

小贴士 TIPS Vicarious Visions：创办于1990年，2001年将《托尼滑板》成功移植到GBA上因而成名，后来Activision在任天堂掌机上推出的游戏大多由其负责制作。

特报 《GTAIV》两日内销售额将超过3亿美元？

EA 的收购以及《横行霸道 IV》发售日的临近，让 Take-Two 成为业界关注的焦点。近日 Take-Two 公开了他们的第一财季（截至 1 月 31 日）的财务报告。该季度 Take-Two 销售收入为 2.4 亿美元，同比降低 13%，亏损额从 2150 万美元提高到 3800 万美元。Take-Two 主席 Strauss Zelnick 表示，这一成绩已经超出他们的预想。Take-Two 预计其全年销售额可达 12.5 ～ 14 亿美元，上一财年的销售额为 9.82 亿美元。

第二财季（截至 4 月 30 日）将会是 Take-Two 全年的重中之重，在该财季最后两日内上市的《横行霸道 IV》将为 Take-Two 带来丰厚的利润。Take-Two 首席财务官 Lainie Goldstein 表示《GTAIV》的预订情况比他们预计的更加火爆，预计会推动本财季的销售额提高到 4.5 ～ 5 亿美元，其中《GTAIV》至少为 3 亿美元以上。也就是说，《GTAIV》上市仅仅两天的时间，可能就会带来超过 3 亿美元的销售额！

Zelnick 同时就《GTAIV》PS3 和 X360 版之间的区别回答了分析家的提问，他表示，这两个版本除了色调上有所不同外，其余内容完全一致。X360 版的独占资料片将于今年 10 月底之前提供下载，第二个资料片将于 2009 年底之前推出。Zelnick 还表示，在 2008 年 11 月至 2009 年 10 月之间，至少还会有一款 Rockstar 制作的 3A 级大作推出。



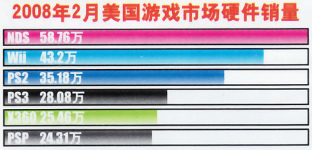
特报 美国游戏市场规模再度膨胀34% 三大厂商：我们都很高兴！

NPD 每月公布的美国游戏市场统计数据一直都是整个业界的焦点，根据其最新统计数据显示，2 月份美国游戏总销售额比去年同期又提高了 34%，三大厂商都挑选其中对自己有利的数据，异口同声地表示：我们很高兴！当月各分类数据如下：

2008年2月美国游戏市场综合数据

软件	6.68 亿美元（+47%）
硬件	4.80 亿美元（+19%）
周边	1.85 亿美元（+36%）
累计	13.3 亿美元（+34%）

2008年2月美国游戏市场硬件销量



2008年2月美国游戏市场软件销量

排名	游戏名	平台	销量
1	使命召唤 4 现代战争	X360	29.62 万
2	鬼泣 4	X360	29.52 万
3	Wii Play	Wii	28.97 万
4	鬼泣 4	PS3	23.35 万
5	吉他英雄III	Wii	22.29 万
6	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	20.56 万
7	失落的奥德赛	X360	20.36 万
8	恐龙猎人	X360	19.77 万
9	吉他英雄III	PS2	18.38 万
10	摇滚乐队	X360	16.18 万



索尼：很高兴

由于 PS3 连续两月在美国领先于 X360，而且 PS2 销量仍然稳健，索尼自然表示"惊喜和欣慰"。索尼表示两个月来，PS 系列主机在美国创造的总销售额将近 10 亿美元，比微软和任天堂高 56% 和 15%。其中 2 月份的主机销售额超过 2 亿美元，比微软和任天堂高 125% 和 11%，软件收入为 2.47 亿美元，比其他两家高 32% 和 5%。



微软：也很高兴

虽然已经连续两个月败给 PS3，微软表示他们"也很高兴"，因为缺货是 X360 销量暂时不高的主要原因，而且 X360 相关软硬件及周边产品在 2 月份的总销售额为 3.32 亿美元，占了次世代市场的 39%，软硬件销量比例达 7.2:1，远高于索尼和任天堂，当月销量十强中有 5 款 X360 游戏。当月 X360 游戏销售额为 1.84 亿美元，PS3 为 9700 万美元，Wii 为 1.3 亿美元。X360 在美国已经卖掉 960 万台，PS3 为 380 万，Wii 为 810 万。



任天堂：真的很高兴

真正最高兴的还是任天堂，因为 NDS 和 Wii 占了当月硬件销量的一半，总共超过 100 万台。软件销售套数方面占据了 40% 的市场份额。美国任天堂市场部高级副总裁 Cammie Dunaway 表示："我们很兴奋"。

新闻短波

北通寻找老用户

北通从 3.15 期间开始寻找使用北通产品最久的用户活动来见证产品的质量，从即日起到 4 月 15 日活动期间只要认为你手中的北通利器型号是最老、使用最久的，就可以拍照进行参选，将有机会赢得价值 600 元的豪华大礼包（北通瞬风 169 + 北通战戟 + 北通雨伞 + 北通苍天游戏鼠标垫 + 正版飞行软件《珍珠港 II》）。

《掠食2》公开

近日 3D Realms 创始人 Scott Miller、前 Relic Entertainment 制作人 Raphael van Lierop 等业界名人宣布成立新游戏发行商 Radar Group，该公司的特点是让游戏工作室能够享有游戏的品牌所有权，而不是像其他厂商那样归发行商所有。他们的第一部最重要的游戏将会是《掠食 2》(Prey 2)，该作对应平台为 X360 和 PC。



小岛秀夫新作

Konami 社长田中富美明日前在《日经新闻》的采访中透露，小岛秀夫已经接手了一个全新概念的游戏开发项目，不过在 2008 年内都不会有该作的任何官方消息。

冈本吉起开发电影游戏

原 Capcom 著名制作人冈本吉起日前透露，他创办的 Game Republic 公司已经与 Brash Entertainment 签约，将会在 2010 年推出一款根据某好莱坞大片改编的游戏。此前 Brash 公司曾表示将于 2009 年推出一款根据《电锯惊魂》改编的游戏。

PSP版《抵抗》

Insomniac 工作室的 Ted Price 日前在 MTV 的采访中表示，PS3 大作《抵抗》完全有可能推出 PSP 版。就像之前的《杀戮地带 解放》一样，PSP 版的《抵抗》如果推出的话，不一定非得是主视角射击游戏，一切均有可能。

虚幻引擎4

Epic Games 目前已经确认，他们正在开发的"虚幻引擎 4"将会是一款为"次次世代"主机开发的超级引擎，针对 X360 和 PS3 的后续机种。

蓝光被告侵权

美国联邦国际贸易委员会于 3 月 21 日表示将对蓝光光驱技术的侵权嫌疑展开调查，蓝光阵营领导者索尼以及另外 30 多家公司都将被调查。此前美国哥伦比亚大学教授 Gertrude Neumark Rothschild 于 2 月 20 日提交报告，称蓝光播放器的二极管侵犯了她的研究成果和注册专利，因此要求禁止这些产品在美国销售。

新闻短波

《薄暮传说》仍有机会降临PS3

虽然微软和NBGI目前已经确认《薄暮传说》为X360独占游戏，但就像《信赖铃音》一样，该作很有可能会在X360的独占期限结束之后推出PS3版。NBGI发言人最近表示："对于日本国内是否推出其他机种版本正在研究中。"看来《信赖铃音》PS3版的销量或许将成为《薄暮传说》是否推出PS3版的重要参照因素。

《MGS4》金属涂装版PS3

Konami于3月21日公开了日版《潜龙谍影4》的PS3捆绑套装详情。该套装包含一部采用金属颜色涂装的特别版PS3，名为"钢 –HAGANE–"，另外还有一个同样颜色的DualShock3手柄、一张《MGS4》游戏以及特典影像蓝光光碟，售价为51800日元。《MGS4》的普通版、特别版和主机同捆版已于同日开始接受预订。





PS3游戏降价

由于PS3游戏在欧洲的价格一般比X360贵5英镑左右，遭到了零售商和玩家的不满，因此SCEE最近宣布将8款PS3游戏的售价降低到40欧元，不过这些游戏都是来自索尼第一方，而且大多是发售了将近一年的作品。

EA新COO

今年初，EA首席运营官（COO）David Gardner跳槽到Infogrames当了CEO，后来还成为了SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森的上司。对于David Gardner留下的职务空缺，EA目前已经指派John Pleasants填补，今后他将会率领EA的全球发行、公关和行政事务。Pleasants是职业经理人，之前曾在医疗公司和票务公司担任CEO。

EA CFO辞职

EA的新COO上位没多久，其首席财务官（CFO）Warren Jenson宣布辞职，他在EA管了6年的财务，至于辞职的原因并未透露。

EA发展游戏内广告

EA日前宣布其已经与微软旗下的Massive公司合作，将会通过该公司在其众多游戏中投放各类广告，看起来今后EA游戏中的广告密度将会更高。

Midway CEO辞职



Midway公司于3月20日宣布，该公司首席执行官David Zucker已经辞职，该公司的全球工作室副总裁Matthew Booty将会暂代CEO职务。

软件 《马克思·佩恩3》即将亮相？

Take-Two的名作《马克思·佩恩》（Max Payne）曾开创了"子弹时间"在电子游戏中的应用典范，但在二代之后，该系列就销声匿迹了。2004年3月，当时的Take-Two首席执行官Jeffrey Lapin曾表示"将用几年的时间来完成一部更宏大的续作"。4年后，这部续作的消息又开始浮出水面。

Take-Two在其最近的财报会中透露，他们的这个财年共有8款重要作品，其中就包括《马克思·佩恩3》。该公司主席Zelnick表示，关于该作"我们确实有许多相当有趣的计划在进行中。"对于Take-Two来说，开发《马克思·佩恩3》是自然而然的事，因为目前《马克思·佩恩》的电影版也已经在拍摄中，最近还公布了拍摄现场的照片。在该片上映的同时推出《马克思·佩恩3》是非常有必要的。

电影版《马克思·佩恩》由约翰·摩尔导演，其代表作为《凶兆》、《凤凰劫》；女主角为米拉·库尼斯饰演，她的代表作为《70年代秀》；本片男主角饰演者为马克·沃尔伯格，他曾因出演《无间道风云》而获得奥斯卡最佳男配角提名。



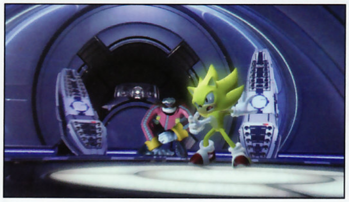
▶图为马克·沃尔伯格在《马克思·佩恩》拍摄现场。

软件 索尼克神秘新作大量画面泄露

3月22日，一些《索尼克》的热心FANS无意间在世嘉的FTP站点中发现了大批《索尼克》神秘新作的游戏截图，几个小时后，这些图片立刻传遍了全世界。根据非官方渠道获得的消息，本作的定名为《Sonic Unleashed》，这是世嘉在今年2月份注册的一个新商标。而从画面的素质和解析度（1280×720）来看，这显然是一款面向PS3或X360的游戏，而且应该是采用了全新的引擎制作。但是在这些图片中有一张插画的文件名是"ONM_CoverArt"，也就是说是《任天堂官方杂志》（Official Nintendo Magazine）的封面图。但是另外也有一些图片的文件名可以看出是面向《Play》等跨平台杂志提供的图片，看起来这应该是一款多平台的游戏，只不过目前公开的截图是来自PS3或X360版。



另外，在这些图片中包括有游戏开场CG动画的截图，可以看到超级索尼克被蛋头博士打败。在截图中还可以看到很多希腊的场景。据称本作是一款大型的"2.5D游戏"，使用了全3D的画面，但是在玩法上，仍然保留了系列最传统的2D玩法。





软件 《生化奇兵2》2009年11月之前发售！

Take-Two近日在其财报会中宣布，备受赞誉的《生化奇兵》将于其下一财年第四财季推出续作，即2009年8月1日至10月31日期间。

与传闻的一样，《生化奇兵2》将由新成立的2K Marin工作室开发，该工作室主要由原作开发商2K Boston的工作人员组成。《生化奇兵》制作人Ken Levine（注）将不再负责本作的开发，但仍然会提供帮助。与传闻不同的是，Levine目前正在制作的游戏并非《X-Com》续作，而是一个全新的神秘新作。对于Levine与原开发团队不合的传闻，Take-Two主席Strauss说："Ken Levine对我们来说是一个巨大的财产，他是一个天才游戏设计师。"

遗憾的是，为了让大作的上市档期分布更为合理，Take-Two的另外两个大作都会延期，分别是Gearbox开发的科幻新作《边境之地》和顶尖午夜飚车类游戏系列新作《午夜俱乐部 洛杉矶》，这两款游戏将分别延期到下一财年和今年的8～10月份。

小贴士 TIPS
Ken Levine：1995年进入Looking Glass工作室，后来脱离该公司成立了Irrational Games，即现在的2K Boston。代表作为《网络奇兵2》和《生化奇兵》，是2007年欧美游戏开发圈中的超新星。

名人博客 NEWS BLOG

彼得·摩尔博客

博客作者 前微软互动娱乐部副总裁，X360业务的主要推广者。2007年7月跳槽到EA担任EA Sports总裁。

3月14日

March 14th

发表时间：3月14日

为大家献上来自南加州Dana Point的问候，过去几天来，我在这里与体育行业的顶尖人物们一起参加由《体育商业杂志》举办的“世界体育大会”。我能够与NFL、NBA、FIFA等协会的执行官们同台演讲，这本身就证明了体育游戏的影响力。这里有很多出色的演讲，如果你对全球体育产业有兴趣的话。更加让我兴奋的是我星期二刚好看到了利物浦队在圣西罗1：0打赢了国际米兰，让他们进入了欧冠联赛的四分之一决赛。

就像之前保证的一样，我们更新了博客的版面，看起来更顺眼了吧？上个月我们只是“beta”试运行，我们知道要花几周时间才能正常开放，因此感谢大家对我的容忍。而且在之前那么烂的版式下还能继续光顾。

●对我们来说这是一年中的重要时节，有很多有趣的信息公布。本周初，我们宣布Jeff Gordon将会给《云斯顿赛车09》担任形象代言，这个选择没什么好争议的，那是我们在为Wii版的《NCAA Football》竞选代言人的最后几天确定的。这个竞选本身在今天晚些时候结束，封面的设计由华盛顿州、密歇根州、奥本州、内布拉斯加州和中部佛罗里达竞选出前五名的方案。我把Bay Area所有的朋友都叫来，用了整个星期的时间来投票……

●最近EA SPORTS谈到了今年内将会推出一些新品牌，这几天我看到了很多人的揣测。虽然我们要过好几个月才会正式公布这些新作，对于大家的兴趣和兴奋我还是感到大受鼓舞，EA SPORTS正在拓展我们的品牌，以及吸引新的用户，开发新的品牌——例如《Face-Breaker》和未来的一些非授权型原创游戏（编注：指不用向FIFA、NFL等协会缴纳授权费的作品），这将会是新战略的重要组成。我可以告诉大家，我们目前正在为Wii开发八款游戏，这证明了该主机对全球市场造成的国际影响力，以及我们想要吸引更多消费者体验EA SPORTS游戏的渴望，不管他们以前有没有玩过游戏，或者他们会不会用传统的手柄。

●大家都知道我是一个狂热棒球迷，虽然我现在对Josh Beckett（编注：红袜队著名投手）的背伤和Curt Schilling（编注：红袜队王牌投手）的肩膀很是担心，我对于几周后即将开始的赛季已经迫不及待了。因此你可以想像上周末我在ESPN收看SportsCenter栏目中看到《美国大职棒联盟2K8》的新广告时心中的感受是多么奇妙。这个广告的有趣性尚在其次。EA SPORTS的老FANS难道不觉得那广告很眼熟吗？没人想起我们以前做过的那啥么……



▲ EA为次世代主机开发的拳击游戏新作《FaceBreaker》。

背景资料

彼得·摩尔在这篇博客中奚落了《美国大职棒联盟2K8》（MLB 2K8）的广告抄袭EA的创意，再次表现了摩尔善于挖苦对手的一贯作风。EA SPORTS最大对手2K SPORTS（Take-Two下属发行品牌）的这个棒球游戏系列一直将EA的《MVP》远远甩在身后，而EA试图收购Take-Two的主要原因之一就是要吞并2K体育系列，让EA SPORTS在体育游戏市场处于真正的无敌状态，彼得·摩尔也许在此收购案背后扮演了重要角色。

N'Gai Croal博客

博客作者 《新闻周刊》知名技术类高级编辑，与J Allard等游戏业内名人关系密切，其游戏专栏博客号称“业界人士必读”。

分裂细销

Splinter Sell

发表时间：3月20日

刚刚得知这个消息，我们就立马采访了一些业界观察家，首先就是啥事都要喋喋不休一番的Wedbush Morgan分析家Michael Pachter。下面是他的初步反应：*新闻稿中说每年运营利润大概可以提高500万欧元，而克兰西游戏每年的销售收入应该是2.5亿欧元左右，我猜这次的版权买断他们大概花了1亿美元。*

回想起育碧曾说他们计划在蒙特利尔开一个数字动画工作室，育碧与克兰西的交易是否与漫画公司和好莱坞的合作同样道理呢？Pachter的回答是：“我看最终是一样的。我怀疑他们很快就会开始拍电影，而不是像Marvel那样只是授权。”在育碧CEO Yves Guillemot对此交易透露了进一步消息之后，Pachter对他的猜测又增加了一些说明：

看起来版权买断大概花了6000万欧元的现金，分三年付清，外加2000万欧元的未来收益提成，换算下来总共应该是1.28亿美元。最直接的好处是每年提高了500万欧元的利润，我猜来自书籍和其他产品的版税收入应该是每年100～200万欧元左右。他们有机会继续探索，将其发展为一个真正的大业务。

育碧与克兰西的协议原本是15年，将于2013年到期，现在变成了永久买断。一年就能换来600～700万欧元以上的利润，因此这笔交易怎么说也是值了。

本期综述

横行霸道

《横行霸道IV》的发售日不断临近，EA的收购计划步步紧逼，这让全球游戏业的目光都聚焦在了Take-Two的身上。《横行霸道》的意义有多大？看不到游戏店里数个货架全部摆满《GTA》的壮观景象的亚洲玩家也许很难理解。这个品牌无疑是21世纪最具代表性的第三方巨作，《横行霸道 圣安德里亚斯》销量超过1650万套，成为21世纪最畅销的游戏。

每一个千万级大作都必然具有长期提升主机销量的作用，《横行霸道IV》虽然并非选择在秋季的旺季上市，但这种级别的大作不管在全年任何一个季节上市都可以引发狂潮，一直被Wii压在底下的PS3和X360也都在期待着借助该作实现翻身。目前在欧美游戏业，已经可以清楚地看到各厂商围绕该作而进行的战略部署，绝大多数第三方都尽量避开该作的发售时间，惟有任天堂将其多个重磅大作都放在《横行霸道IV》的发售前后，由此我们可以大胆得出这么一个推论：《横行霸道IV》代表了传统游戏与任天堂的业界发展新方向之间的对抗。其实这两种领域都有各自庞大的受众面，可以肯定这些游戏的销量都会很高，最终游戏业会因为这两个市场的并存而继续其惊人的膨胀速度。

从去年《光环3》、《使命召唤4》等传统大作销量纷纷超过700万套的趋势来看，至少在欧美，传统游戏市场并未萎缩，只要游戏品质够高，市场就会给予足够的回报。只要《横行霸道IV》确实如传闻般具有革命性的惊人素质，次世代的全盛时期或许将随之到来。

本期关注数字

100万

SCEE于3月17日确认，《GT赛车5 序章版》在欧洲地区的预订量已经超过100万套。该作于3月27日在PSN上率先提供下载，零售版于3月28日上架，是目前为止在欧洲最受期待的PS3游戏。“《GT赛车》系列”虽然在欧洲一直人气极高，但一个序章版的预订量就能超过100万套，这在系列历史上是前所未有的惊人成绩。《GT赛车5》完整版预计于2009年在欧洲推出。

140万

美国任天堂于3月17日宣布，《任天堂全明星大乱斗X》在美国上市7天后销量达到140万套，其中首日销量就达到了87.4万套。任天堂表示，《任天堂全明星大乱斗X》已经成为任天堂公司历史上销售最快的游戏。该作日版的首周销量为80万套。

文 Delphi 编 星夜 美编 木仙

弦外之音

——初探自适应环绕音效体验技术



■杜比实验室的正门。

在旧金山市中心成片的时尚写字楼和咖啡馆的衬托下，一座古朴而不失气派的深红色砖楼，反而显示出某种特立独行的味道。它是如此引人注目，甚至来往的游客也会驻足停留，脸上时而露出意外发现的神情。当然，并非因为它的颜色让人容易联想到这座城市标志性的建筑：金门桥，而是楼上那组精心布置的英文标示，尽管不是所有人都能正确拼写它，但这个称谓的确耳熟能详，大屏幕、家庭音响、MP3、电影光盘甚至游戏包装上——几乎随处可见。这里是杜比实验室（Dolby Laboratories）在美国旧金山的总部大楼，作为全球顶尖的数字音频产品开发商和音效技术领域的领导者，这家与声音打了数十年交道的公司，对美妙动听的音效始终保持着近乎偏执的追求。抛开产品和技术层面，他们给外界带来的最大惊喜，就是让我们的生活充满了丰富多彩的审美体验。

应EA公司的邀请，笔者有幸参加了在杜比实验室举办的“自适应环绕音效体验技术（Adaptive Surround Experience，以下简称ASX）”的新闻发布会。参观久负盛名的杜比实验室，并现场感受EA洛杉矶和（卢卡斯电影旗下）天行者音效制作室联手打造的次世代音频技术，无疑，这是一次激动人心的活动。但我必须承认，对于杜比实验室和他们引以为傲的科技，我像很多人一样，感到既熟悉又陌生。在这种略带迷惑甚至敬畏的心理驱使下，我开始暗自勾勒杜比实验室的景象，这里一定充斥着各种奇妙的声音，员工们个个顶着音箱状的方正脑袋，即使普通人难以察觉的噪音，也会令他们皱紧眉头。在我踏进杜比实验室的大厅后，这些可笑的想法随即一扫而光。事实上，这里非常安静——那种令人舒服的静谧，柔和的灯光，木质的室内结构以及随处可见的绿色植物，使它看起来更像一家私人俱乐部，或许只有那两台用于陈列公司所获荣誉以及里程碑产品的展柜，才会提醒人们，这里是大名鼎鼎的杜比实验室。


■杜比实验室的公司大厅。

那些具有划时代意义的事件发生之前，大多会经历一个平淡无奇的宁静时刻。1963年，一个叫做瑞·米尔顿·杜比的物理学博士，被联合国派遣到印度担任顾问，这是项循规蹈矩的工作，却为杜比提供了大把空闲时间。作为业余录音爱好者，他更大的志趣在于——改变磁带在录音过程中，本底噪声对录音质量的破坏，他一直为普通磁带无法还原邻家女孩动听的歌声而耿耿于怀。正是这段宁静的日子，为杜比日后的研究带来了难以估量的积极影响。1965年，杜比在伦敦成立了杜比实验室公司，利用独立研发的降噪技术，制作了杜比A型降噪器。尽管当时市面上有多种降噪技术，但这些技术在降低噪音的同时，又在一定程度上牺牲了录音质量，而杜比的A型降噪器却不存在类似问题，因而受到了录音业的热烈好评，这使得杜比实验室在成立之初，就奠定了不可动摇的领先地位。随后，杜比实验室推出了一系列民用音频设备，再对技术精益求精的同时，杜比始终坚持音频技术应该面向大众。1974年，公司宣布向主要的音频产品制造商提供技术授权，从而根本上加快了杜比技术的普及。


■瑞·米尔顿·杜比博士

1977年，卢卡斯的太空史诗《星球大战》在全球公映，借助杜比多声道影院系统的渲染，将影片配乐的磅礴之势和宇宙的浩瀚无垠表现得淋漓尽致。1992年，划时代的5.1分离式声道杜比数字音频编码技术（AC-3）横空出世，随后，杜比多声

读者200寄语 泪偷零お葬：发光不是太阳的专利，UCG一样可以。

道技术统一了DVD碟片的音频标准。凭借在专业领域和民用市场的锐意进取，杜比实验室成就了音频工业史上一系列耀眼的技术进步。“起初，只是为了更好的声音，而现在，意味着更丰富的娱乐体验。”《纽约时报》评论说。无论是影院、客厅，还是在汽车或旅途中，杜比的音频技术已经成为人们日常娱乐不可或缺的组成部分。电子游戏领域同样是杜比实验室施展拳脚的舞台，杜比认证标示出现在游戏产业那些声名显赫的作品上，三大次世代主机也成为这轮技术创新风暴的直接受益者，Wii支持杜比定向逻辑II环绕声系统，而PS3通过杜比数字实时编码和杜比TrueHD技术，将电影与游戏体验提升到更为逼真的境界。

对一项极具创新色彩的音频技术来讲，再没有比杜比实验室更好的检验舞台。EA敢于在这里展示自适应环绕音效体验技术（简称ASX），内心强烈的自信不言而喻。ASX的诞生过程被描绘为EA洛杉矶和天行者音效制作室的“一拍即合”，但事实上，两个最主要推动者几乎是在一种潜在的压力中开始他们的工作的。EA洛杉矶的音效主管Erik Kraber深知自己工作的价值，“游戏的视觉表现为我们带来了无限的想象力，但基于互动游戏的音频技术还未达到激动人心的地步。我们抓住了这个机遇，但实现它决非易事。”此后的几个月，两家制作室进行了无数次的不定期会谈，并将问题和共识反馈给开发部门，后者的意见再融入到更深层次的研究。在这个过程中，需要双方有足够的耐心与智慧才能渐入佳境。当ASX系统成功出炉时，EA洛杉矶听到的最带劲的评价来自杜比实验室的专家，“这项技术让我们大吃一惊！”

ASX系统概括的说，就是电脑利用一套专属的AI程序，模拟声音和乐曲在实际环境中的演出效果，针对不同的人物行为、情景和互动事件，实时决定各种音频的整体输出，促使玩家更好的融入游戏的虚拟环境，体验到次世代级别的逼真效果。当前的大多数游戏，玩家扮演的角色才是主要的发声源，本质上是由玩家为游戏带来了声音，游戏世界本身几乎“寂静无声”。硬币的另一面是，如果一场发生在酒吧的战斗，完全演绎现实的嘈杂环境，反而会给玩家带来糟糕的体验，这意味着音频互动的界限需要处在一种难以捉摸的动态平衡之中。作为一个对游戏音乐保持着朴素需求的玩家，一台贴牌的5.1声道音箱就可以让我毫无怨言。面对一款游戏，如果它有威廉姆斯们的乐曲或是林原惠们的配音，我便会感到心满意足。那么，一个疑问是，这款技术是否有足够的魅力吸引像我这样的普通玩家？


■EA洛杉矶执行制作人Chris Plummer。


■5.1分离式声道杜比数字音频编码的原型机。

“它要传达的，是一种随意、并非高不可攀的真实，玩家没有必要了解这项技术，也无须刻意关注游戏的音乐表现，你要做的，就是启动游戏，开战！”EA洛杉矶执行制作人Chris Plummer强调说，“有些声音并非通过听觉，而是可以感觉到的。”显然，EA的开发者们为我们勾勒出一幅令人心驰向往的图景，令我们好奇的是，ASX是通过何种途径实现这一切的：

1、隐性标记：ASX会将游戏中的所有物体，比如大到坦克，小到爆裂的碎石，进行特殊的标记，绿色代表重要，蓝色代表次要，然后由AI决定这些物体的音频输出效果，重要物体的音效会被强化，次要的则被弱化。当然，这些标记是玩家在游戏中看不到的。

2、目标预测：该特性主要针对武器单位，它们都将具有专属的“武器个性”。比如，当玩家操纵的角色使用机枪射击时，ASX将基于玩家使用的武器及造成的后果输出不同的音效，包括射偏、跳弹、命中、直接摧毁等。玩家可以清楚地分辨它们的差异，仅凭声音就能判断出战场局势。

3、焦点层面，游戏的音效将由高到低划分为多个层次，不同的情景会突出不同的部分。例如，玩家与敌人近距离作战，游戏的焦点将聚焦于此，这部分声音得到强化，而队友在远方的交火声会被弱化。反之，如果玩家没有进入战斗，仅有队友在远处交火，声音的重点会放在队友那里。焦点层面还可以模拟声音的渐变与过渡，玩家可以感受到战火的不断临近。

4、环境建模，核心是回声模拟，声源会根据场景的特点进行输出。比如，市内发射武器与在开阔地带射击的音效是明显不同的。

5、混音方案，ASX同样涉及游戏的音乐，AI会预先分析实际游戏场景然后得出基本的混音方案。游戏的背景音乐将随着玩家的行动作出实时变化，如果玩家交战正酣，游戏乐曲将被弱化，玩家能听到的声音将集中在武器音效和各种爆炸音上；玩家向队友下达命令时，背景音会强调人物对话。ASX会针对不同场景选择不同的音乐，如果玩家发起冲锋，音乐将会慷慨激昂；如果选择潜行，音乐会变得缓慢低沉。

6、Erik Kraber表示，ASX技术无意推动音频硬件的发展，即使普通的音箱，玩家同样可以感受到它的魅力。这项技术将被逐渐推广到EA其他的游戏产品线，并有着广泛的应用前景，诸如专业模拟或影视剧的拍摄。

EA洛杉矶开发的X360/PS3团队战术射击游戏《泰伯利亚》将成为第一部使用ASX技术的作品。在杜比实验室的演示厅，笔者和众多媒体记者近距离感受了ASX带来的强烈震撼。这是一段在城市废墟战斗的场景，前方的外星人部队将火力倾注在游戏主人公身上，子弹呼啸而过，我甚至听到爆裂的碎石弹在盔甲上的响声。躲在掩体后的主角开始了反击，射出的一排子弹却被对面的墙壁阻挡，脱靶的声音让我急躁起来，而在我身后，依稀传来的交火声和队友的惨叫却变得越来越清晰……事实上，如果闭上眼睛，我依然可以感受到这场战斗带给我的压迫感，我完全没有留意一旁制作人的讲解，甚至忘记了暂停游戏。也许，ASX蕴藏的最大价值，便是帮助玩家忘我地投入到游戏之中。

在杜比实验室的大厅，混杂肤色的人们操着各式口音的英语，在宽敞又精致的空间里分散成不同的群落，却不无亢奋地谈论着几乎同样的话题：在游戏中所听到的声音。时而，他们不失礼貌地提高语速，向对方分享先前的游戏经历，或者下意识地摸摸耳朵，陷入沉思。除了游戏媒体记者的身分，真正彻底勾勒他们集体轮廓的内容或许是对“游戏体验的崇拜”！当虚幻引擎3打破了我们视觉想像力的疆界后，像ASX这样的音频技术也在努力奋起直追。你会隐约看到崭新的未来图景，而从根本上，这一切要感谢游戏产业这个多变而充满刺激的美妙世界所赐！


■杜比实验室公司发展历程中的里程碑作品。


■《泰伯利亚》将成为第一部使用ASX技术的游戏。

读者200寄语 油焖兔子：对于一个游戏杂志来说，能坚持近10年很不容易，游戏主机从PS-PS2-PS3在不断更新，小编们也换了不少人，但杂志的进步却是我们读者看在眼里的，非常喜欢UCG小编们的一句口号，“努力工作，拼命玩”。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年2月25日～2008年3月2日

1 高达无双 特别版 PS2

NEW

ガンダム无双 Special

■NBGI■2008年2月28日发售■动作■6800日元



这款逆移植的作品无疑造福了目前大多数还没有步入次世代的玩家，虽然在画面上的缩水情况比较严重，但是让众多FANS欣慰的是，游戏除了保留PS3版的全部内容外，还追加了武者高达和武者Mk－Ⅱ的原创模式，即便是玩过之前版本的玩家也禁不住想体验一番。

本周：149 846套　累计：149 846套

名次	游戏	发售	厂商/类型	本周	累计	平台
↓2	任天堂全明星大乱斗X 大乱斗スマッシュブラザーズX	2008年1月31日发售	Nintendo■动作	67007套	1357512套	Wii
→3	Wii Fit Wii フィット	2007年12月1日发售	Nintendo■体育	64429套	1617357套	Wii

4 灵光守护者 NDS

NEW

ソームブリンガー

■Nintendo■2008年2月28日发售■动作角色扮演■4800日元



本作比较讨巧地融入了美式游戏的经典模式，8名可选角色和6大职业即便是多周目游戏也能体会到不同的战斗乐趣。游戏的流程长度适中，上手简单，在贴心的帮助系统辅助下便能轻松通关，并且多种可选难度配合支线任务和隐藏迷宫也能让人不自觉地沉迷其中。

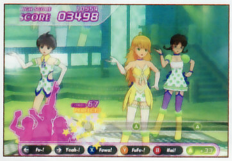
本周：50 844套　累计：50 844套

5 偶像大师 Live For You X360

NEW

アイドルマスター ライブフォーユー

■NBGI■2008年2月28日发售■音乐■6980日元



作为一款标准的"宅男向"游戏，游戏最大的卖点无疑就是少女们花样繁多的舞蹈动作和各种光彩夺目的时尚装扮了。这次游戏的方式不再需要繁琐的培养过程，根据节奏按键就能让少女们为玩家进行专场演出，经典的拍照和录制MV功能同样可以为玩家留下美好的回忆。

本周：43 697套　累计：43 697套

名次	游戏	发售	厂商/类型	本周	累计	平台
↓6	世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯 世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	2008年2月21日发售	Atlus■角色扮演	24664套	93577套	NDS
↓7	无双大蛇 无双OROCHI	2008年2月21日发售	Koei■动作	24350套	71017套	PSP
↓8	牧场物语 闪耀太阳和伙伴们 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	2008年2月21日发售	MMV■模拟经营	22213套	66934套	NDS
→9	Wii Sports Wii スポーツ	2006年12月2日发售	Nintendo■体育	21140套	2341455套	Wii
↓10	胜利十一人 灵魂人物 2008 ウイニングイレブン プレーメーカー 2008	2008年2月21日发售	Konami■体育	16918套	52985套	Wii

本周前100位上榜的游戏软件总销量为884031套，只比较新作销量的话，比前两年同期有了明显的下降，甚至连半数都不到(2006年为81.4万套，2007年为108.6万套)，其中缺乏单周销量30万以上的号召力作品是主要原因之一。经过两次移植的《高达无双》由于追加了全新要素，表现仍然十分抢眼，不但打破了逆移植作品销量低迷的局面，部分电玩店供不应求的情况还着实让厂商始料未及。

2008年3月3日～2008年3月9日

1 如龙 见参 PS3

NEW

龙が如く 见参！

■SEGA■2008年3月6日发售■动作■7600日元



本作讲述了宫本武藏5年间的传奇遭遇，对熟悉武侠剧的玩家来说，都能在其中找到很多似曾相识的经典桥段。游戏共分为13个章节，经过最初几章循序渐进的教学后，展现在玩家面前的新颖战斗系统的和自由度极高的全开放式探索方式才是让人着迷的主要原因。

本周：181 189套　累计：181 189套

名次	游戏	发售	厂商/类型	本周	累计	平台
→2	任天堂全明星大乱斗X 大乱斗スマッシュブラザーズX	2008年1月31日发售	Nintendo■动作	50401套	1407913套	Wii
→3	Wii Fit Wii フィット	2007年12月1日发售	Nintendo■体育	48984套	1666341套	Wii
↓4	高达无双 特别版 ガンダム无双 Special	2008年2月28日发售	NBGI■动作	39119套	188965套	PS2
NEW 5	银河战士Prime3 堕落 メトロイドプライム3 コラプション	2008年3月6日发售	SEGA■动作冒险	32388套	32388套	Wii
↑6	Wii Sports Wii スポーツ	2006年12月2日发售	Nintendo■体育	18765套	2360220套	Wii
↓7	灵光守护者 ソームブリンガー	2008年2月28日发售	Nintendo■动作角色扮演	17276套	68120套	NDS

8 哆啦A梦 野比太和绿之巨人传DS NDS

NEW

ドラえもん のび太と绿の巨人传DS

■SEGA■2008年3月6日发售■动作■4800日元



作为世嘉"哆啦A梦计划"的第4款作品，游戏仍然是根据今年最新的同名剧场版改编，只要是有爱的玩家都能被这款可爱逗趣的游戏所吸引。在每个关卡中，玩家需要操纵哆啦A梦使用各种道具或在同伴的帮助下来击败敌人，这样才能找到通往终点的道路。

本周：16 997套　累计：16 997套

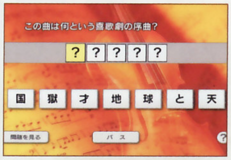
名次	游戏	发售	厂商/类型	本周	累计	平台
↓9	无双大蛇 无双OROCHI	2008年2月21日发售	Koei■动作	15902套	86919套	PSP

10 大众常识力电视 Wii

NEW

みんなの常识力テレビ

■Nintendo■2008年3月6日发售■实用软件■4800日元



游戏的主要内容还是通过回答各种与生活息息相关的问题来丰富玩家的生活常识，结合Wii的Wi-Fi功能，遇到有些关于个人喜好的问题，游戏还会自动下载相关的数据，让玩家了解其他人对于同一事物的不同看法，说不定这也是搞好人际关系的一个突破点哦。

本周：14 454套　累计：14 454套

最新推出的《如龙 见参》轻松问鼎了本周的冠军，成为了继《鬼泣4》和《真・三国无双5》后，第三款推出主机同捆版且首周销量不俗的PS3游戏；《银河战士Prime3 堕落》日版是继2005年5月系列第二作推出后的全新续作，首周销量也比前作的1.6万整整提高了一倍。主机硬件方面，NDSL(包括NDS)在日本地区的累计销量已经突破2200万台，大量正在开发的新作也能在今后保证主机持续稳步的发展。

读者200寄语　海贼王的左手：祝愿UCG能越办越好，销量越来越多，因为你们的杂志是我们这些新世纪的人才在看，你们有理由做得不出色吗？

数字飚榜

10年间的销量回顾（二）

本次的数字飙榜将继续为大家揭晓2001～2005年这五年间日本游戏市场年度销量前五名的数据。从表中的数据我们可以看出，从2001年开始，日本的游戏市场便慢慢向家用游戏机倾斜，其中“《世界足球 胜利十一人》系列”更算是一匹不小的黑马，从6代开始便一直处于靠前的位置；另一方面，随着2005年大量NDS新型游戏的面市，掌机游戏市场的潜力开始再次被大众所关注，一直处于快节奏生活的日本国民显然找到了更能满足自己休闲娱乐的新世代游戏机，任天堂从FC时代便建立起来的王者地位也同时复苏。

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
2001年				
1	最终幻想 X	PS2	2001.7.19	2264047
2	GT赛车3 A–Spec	PS2	2001.4.28	1437581
3	勇者斗恶龙怪兽篇2 玛尔塔不思议的钥匙	GB	2001.3.9	1138756
4	勇者斗恶龙Ⅶ 被引导者们	PS	2001.11.22	1005509
5	鬼武者	PS2	2001.1.25	927534
2002年				
1	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA	2002.11.21	3197762
2	世界足球 胜利十一人6	PS2	2002.4.25	1115707
3	鬼武者2	PS2	2002.3.7	1002968
4	王国之心	PS2	2002.3.28	838323
5	真·三国无双2 猛将传	PS2	2002.8.29	688655
2003年				
1	最终幻想 X –2	PS2	2003.3.13	1941727
2	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	GBA	2002.11.21	1704458
3	真·三国无双3	PS2	2003.2.27	1178455
4	世界足球 胜利十一人7	PS2	2003.8.7	1085082
5	大众高尔夫4	PS2	2003.11.27	875252
2004年				
1	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地和被诅咒的公主	PS2	2004.11.27	3231288
2	口袋妖怪 火红·叶绿	GBA	2004.1.29	2377713
3	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	PS2	2004.3.25	1611155
4	口袋妖怪 绿宝石	GBA	2004.9.16	1335021
5	世界足球 胜利十一人8	PS2	2004.8.5	1039502
2005年				
1	来吧！动物之森	NDS	2005.11.23	1169757
2	GT赛车4	PS2	2004.12.28	1066749
3	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	2005.5.19	1011341
4	任天狗 茶犬/腊肠狗/吉娃娃	NDS	2005.4.21	965665
5	世界足球 胜利十一人9	PS2	2005.8.4	923288

2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	3月3日～3月9日	2月25日～3月2日
1	NDSL	872 911台	48 658台	51 922台
2	Wii	886 694台	57 068台	64 535台
3	PSP	863 061台	53 924台	73 706台
4	PS3	307 576台	21 008台	13 520台
5	PS2	136 880台	10 429台	10 986台
6	X360	38 348台	2 891台	2 282台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

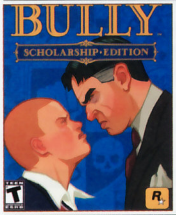
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年3月2日～2008年3月8日

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	平台
1	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 202822套 ◆累计 202822套	X360
2	战神 奥林匹斯之链 God of War: Chains of Olympus	■SCEA■2008年3月4日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 149143套 ◆累计 149143套	PSP
3	美国职棒大联盟 2K8 Major League Baseball 2K8	■Take–Two■2008年3月3日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 110860套 ◆累计 110860套	X360
4	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 89418套 ◆累计 89418套	PS3



5 学院坏小子 奖学金版 X360

Bully: Scholarship Edition

■Take–Two■2008年3月4日发售■动作冒险■上周排位：–

本作仍然继承了前作高自由度的游戏方式，充实的支线任务才是游戏的精髓所在。游戏中时而有趣，时而让人哭笑不得的对话比比皆是，所以对英语中的俚语比较熟悉的玩家也能体会到更多的乐趣。BUG和跳帧问题同样困扰着本作，体验之前一定要做好心理准备。

本周：**79 228**套　累计：**79 228**套

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	平台
6	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 71917套 ◆累计 3561777套	X360
7	美国职业棒球大联盟08 MLB 08: The Show	■SCEA■2008年3月4日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 67940套 ◆累计 67940套	PS3
8	摇滚乐队 Rock Band	■EA■2007年11月20日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 45945套 ◆累计 1035893套	X360
9	前线 战火之源 Frontlines:Fuel of War	■THQ■2008年2月25日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 45727套 ◆累计 127308套	X360
10	吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 39861套 ◆累计 3076781套	PS2

2008年3月9日～2008年3月15日

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	平台
1	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	■Nintendo■2007年3月9日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 1576990套 ◆累计 1576990套	Wii
2	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 86784套 ◆累计 289606套	X360
3	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 73049套 ◆累计 3634826套	X360
4	美国职棒大联盟 2K8 Major League Baseball 2K8	■Take–Two■2008年3月3日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 60887套 ◆累计 171747套	X360
5	吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 60268套 ◆累计 1711569套	Wii
6	战神 奥林匹斯之链 God of War: Chains of Olympus	■SCEA■2008年3月4日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 50490套 ◆累计 199633套	PSP
7	战地双雄 Army of Two	■EA■2008年3月6日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 47958套 ◆累计 137376套	PS3
8	美国职业棒球大联盟08 MLB 08: The Show	■SCEA■2008年3月4日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 45886套 ◆累计 113826套	PS3



9 死刑犯2 充血 X360

Condemned 2: Bloodshot

■SEGA■2008年3月11日发售■动作冒险■上周排位：7

游戏让人印象深刻的莫过于血腥肮脏的场景和出色的音效，因为它们就如真实存在一般，让人从心底不寒而栗。游戏中的武器种类非常丰富，随处可见制作小组的创意，因此整个流程并不会让人觉得枯燥乏味。惟一的不足估计就是和游戏风格大相径庭的联网模式了。

本周：**45 579**套　累计：**45 579**套

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	平台
10	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：–	◆本周 45549套 ◆累计 3301692套	Wii

读者200寄语 传说物语：在这里祝愿UCG杂志蒸蒸日上！保持旺盛的生命力！200期只是一个开始，希望UCG能给我们读者送上无数期，直到永远！UCG，与你同在！

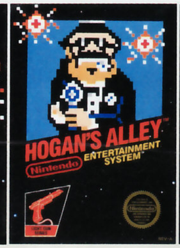
全球历史销量200强

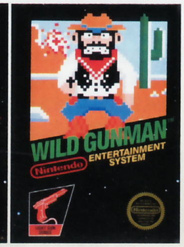
为了呼应200期特刊中“200”的主题，和大家一起见证全球游戏市场和UCG的发展，本次的排行榜也为各位读者准备了同样以“200”为主题的特殊榜单。从作为很多玩家游戏启蒙机的FC到目前仍处于激烈竞争的次世代主机平台，类型各异的游戏总能带给我们各种各样的快乐，这也与UCG创刊的初衷“带给大家全面的游戏资讯”一样，在回顾过去的同时，展望美好的未来才会让自己的游戏阅历更加丰富。（榜单中所有游戏的销量包括日本及欧美地区，统计截止时间为2008年3月25日）

让人难忘的光枪

在FC时代一共推出过三款需要使用光枪(Light Gun)才能玩的游戏，即《打鸭子》、《印第安人小镇》和《荒野枪手》。不过为什么《打鸭子》能够脱颖而出，将其他两位同仁抛得远远的呢？惟一的可能性估计就是那时的玩家都因为家庭教育的关系，在家长的引导下回避了另外两款打打杀杀的游戏，当然《打鸭子》中最经典的还是那只贱狗，被它嘲笑过的玩家应该不在少数吧。







对于国内的玩家来说，这三个游戏封面估计是很难见到的，细心的玩家还可以发现左下角支持光枪的标记。由于当时国内的英语普及程度还不高，所以光枪还衍生出来很多奇奇怪怪的别称。

排名	机种	游戏名称	发售时间	厂商	全球累计销量(百万)
1	FC	超级马里奥兄弟	1985.10.17	Nintendo	40.24
2	GB	口袋妖怪 赤·绿·青	1996.2.27	Nintendo	31.38
3	GB	俄罗斯方块	1989.6.13	Nintendo	30.26
4	FC	打鸭子	1985.10.17	Nintendo	28.31
5	GB	口袋妖怪 金·银	1999.11.20	Nintendo	23.11
6	SFC	超级马里奥世界	1990.11.20	Nintendo	20.61
7	Wii	Wii Sports	2006.11.18	Nintendo	20.02
8	GB	超级马里奥大陆	1989.4.20	Nintendo	18.14
9	NDS	任天狗	2005.4.21	Nintendo	17.76
10	FC	超级马里奥兄弟3	1988.10.28	Nintendo	17.28
11	GBA	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	2002.11.20	Nintendo	15.42
12	PS2	横行霸道 圣安德列斯	2004.10.25	Rockstar	15.37
13	PS2	GT赛车3 A-Spec	2001.4.27	SCEI	14.87
14	GB	口袋妖怪 皮卡丘	1998.9.11	Nintendo	14.64
15	PS2	横行霸道 罪恶都市	2002.10.26	Rockstar	14.20
16	NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠	2006.9.21	Nintendo	14.14
17	NDS	新超级马里奥兄弟	2006.5.14	Nintendo	13.64
18	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.18	Nintendo	12.23
19	N64	超级马里奥64	1996.6.22	Nintendo	11.89
20	PS2	横行霸道III	2001.10.21	Rockstar	11.60
21	GB	超级马里奥大陆2 6个金币	1992.10.21	Nintendo	11.18
22	PS	GT赛车	1997.12.22	SCEI	10.85
23	Wii	第一次的Wii	2006.12.2	Nintendo	10.69
24	GBA	口袋妖怪 火红·叶绿	2004.1.28	Nintendo	10.57
25	SFC	超级马里奥合集	1993.7.13	Nintendo	10.55
26	NDS	更能锻炼大脑的成人DS训练	2006.12.30	Nintendo	10.38
27	NDS	马里奥赛车	2005.11.14	Nintendo	9.87
28	N64	马里奥赛车64	1996.12.13	Nintendo	9.87
29	PS	最终幻想VII	1997.1.30	Square Enix	9.72
30	PS	GT赛车2	1999.1.10	SCEI	9.37
31	SFC	超级大金刚	1994.5.13	Nintendo	9.30
32	NDS	来吧！动物之森	2005.11.22	Nintendo	9.11
33	PS2	GT赛车4	2004.12.28	SCEI	8.89
34	SFC	超级马里奥赛车	1992.8.27	Nintendo	8.76
35	Xbox	光环2	2004.11.8	Microsoft	8.45
36	N64	黄金眼007	1997.8.22	Nintendo	8.09
37	PS2	最终幻想X	2001.7.19	Square Enix	7.95
38	PS	最终幻想VIII	1999.2.10	Square Enix	7.86
39	N64	塞尔达传说 时之笛	1998.11.20	Nintendo	7.60
40	PS	古惑狼2	1997.10.30	SCEI	7.57
41	FC	超级马里奥兄弟2	1988.9.30	Nintendo	7.46
42	X360	光环3	2007.9.24	Microsoft	7.45
43	PS	古惑狼3 环绕世界	1998.10.30	SCEI	7.12
44	NGC	任天堂全明星大乱斗DX	2001.11.20	Nintendo	7.08
45	NGC	马里奥赛车 双重冲击	2003.11.6	Nintendo	6.96
46	PS	铁拳3	1998.3.25	NBGI	6.91
47	PS	古惑狼	1996.8.31	SCEI	6.80
48	FC	塞尔达传说	1987.8.21	Nintendo	6.51
49	PS2	极品飞车 地下狂飙	2003.11.17	EA	6.49
50	Xbox	光环	2001.11.14	Microsoft	6.43

排名	机种	游戏名称	发售时间	厂商	全球累计销量(百万)
51	GBA	口袋妖怪 绿宝石	2004.9.16	Nintendo	6.40
52	GB	口袋妖怪 水晶	2000.12.13	Nintendo	6.39
53	PS2	极品飞车 地下狂飙2	2004.11.14	EA	6.38
54	SFC	街头霸王 II	1992.6.9	Capcom	6.30
55	PS2	荣誉勋章 前线	2002.5.27	EA	6.29
56	NGC	超级马里奥 阳光	2002.7.18	Nintendo	6.28
57	PS	横冲直撞	1999.6.29	GT	6.17
58	Wii	超级马里奥 银河	2007.10.31	Nintendo	6.09
59	MD	索尼克2	1992.11.28	SEGA	6.03
60	N64	口袋妖怪竞技场	1999.4.29	Nintendo	5.88
61	PS	生化危机2	1998.1.20	Capcom	5.82
62	NDS	超级马里奥64 DS	2004.11.19	Nintendo	5.79
63	PS	潜龙谍影	1998.9.3	Konami	5.59
64	FC	俄罗斯方块	1988.12.21	Nintendo	5.58
65	PS2	潜龙谍影2 自由之子	2001.11.11	Konami	5.56
66	N64	任天堂全明星大乱斗	1999.1.20	Nintendo	5.55
67	PS2	王国之心	2002.3.28	Square Enix	5.50
68	GBA	超级马里奥Advance	2001.3.20	Nintendo	5.49
69	GBA	超级马里奥Advance 2	2002.2.9	Nintendo	5.46
70	PS	铁拳2	1996.3.28	NBGI	5.45
71	GBA	马里奥赛车 超级回转	2001.7.20	Nintendo	5.45
72	GB	马里奥医生	1990.9.26	Nintendo	5.34
73	GB	口袋妖怪弹珠台	1999.3.13	Nintendo	5.31
74	PS2	最终幻想IX	2000.7.7	Square Enix	5.30
75	N64	大金刚64	1999.10.31	Nintendo	5.27
76	X360	使命召唤4 现代战争	2007.11.5	Activision	5.21
77	PS2	最终幻想X-2	2003.3.12	Square Enix	5.21
78	GBA	超级马里奥Advance 4	2003.7.10	Nintendo	5.20
79	GB	超级马里奥大陆3 瓦里奥小岛	1994.1.20	Nintendo	5.19
80	SFC	超级大金刚2	1995.11.19	Nintendo	5.15
81	GB	星之卡比	1992.3.26	Nintendo	5.13
82	GB	超级马里奥兄弟DX	1999.4.29	Nintendo	5.07
83	X360	战争机器	2006.11.6	Microsoft	5.06
84	PS	生化危机	1996.3.21	Capcom	5.05
85	PS2	最终幻想XII	2006.3.15	Square Enix	5.02
86	PS2	古惑狼 愤怒的力量	2001.10.28	Konami	4.97
87	PS	古墓丽影2	1997.10.31	Eidos	4.94
88	PS	小龙斯派罗	1998.9.10	SCEI	4.91
89	N64	大金刚赛车	1997.11.20	Nintendo	4.88
90	Wii	马里奥聚会8	1997.5.28	Nintendo	4.87
91	FC	马里奥医生	1990.7.26	Nintendo	4.85
92	NDS	头脑轻松教室	2005.6.29	Nintendo	4.84
93	PSP	横行霸道 罪都故事	2005.10.24	Rockstar	4.75
94	PS	横冲直撞2	2000.11.13	Infogrames	4.73
95	Wii	塞尔达传说 黄昏公主	2006.11.18	Nintendo	4.73
96	PS2	勇者斗恶龙VIII 碧海、天空、大地与被诅咒的公主	2004.11.26	Square Enix	4.69
97	PS	古惑狼赛车	1999.9.30	SCEI	4.65
98	PS2	荣誉勋章 破晓之战	2003.11.10	EA	4.65
99	SFC	塞尔达传说 众神的三角力量	1991.11.20	Nintendo	4.61
100	PS	托尼霍克滑板2	2000.9.19	Activision	4.58

关于发售日 榜单中的绝大多数游戏都发售过日版、美版、欧版和国际版等多个版本，所以发售日一栏只以最先发售的版本为准。

黑马是这样来的



▲官方网站介绍购买Wii主机时所包含的物品，第一个就是它啦！

《Wii Sports》，这款2006年才发售的游戏全球累计的销量能够排到前10以内估计让很多玩家都大跌眼镜，如何在短短的一年多的时间里创造出如此骄人的成绩其实原因也很简单，那就是美版和欧版的Wii主机在销售时会免费赠送玩家《Wii Sports》的正版软件一套。虽然把它的销量算到全球累计里不太厚道，不过很多玩家心里也应该清楚，其实美版主机的价格中已经包含了游戏，精明的任天堂怎么会做亏本生意呢？（笑）

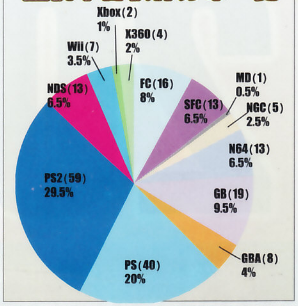
全球化与本土化

在前200位排名中，“《最终幻想》系列”的第一位毫无悬念地被《最终幻想Ⅶ》拿下，此作欧美与日本市场的销量仅相差约84万，并且之后的作品也保持了两个市场的均衡，在全球范围内都形成了足够的影响。“《勇者斗恶龙》系列”的第一位则是《勇者斗恶龙Ⅷ》，不过日本市场的累计销量却整整比欧美市场高出了315万，不但证明了其“国民级游戏”无法动摇的地位，而且是整个榜单中两个市场销量差距最大的作品。



◀两款作品在推出时都曾经获得过国外媒体很高的评价，不过在欧美的销量却相去千里。

主机平台软件分布一览



写在最后

为了避免将介绍的内容老是拘泥于各个经典系列上，这次晴天就为大家在200位游戏中挑选了几个大家很少接触或了解的花边新闻，不知道是否符合大家的胃口呢？如果各位看官有兴趣的话，也可以找来模拟器亲自体验一番那些闻所未闻的游戏，亲自去感受并发现它们在游戏界发展的某个阶段都具有怎样的意义。

排名	机种	游戏名称	发售时间	厂商	全球累计销量（百万）
101	NGC	塞尔达传说 风之杖	2002.12.13	Nintendo	4.55
102	PS2	麦登橄榄球2005	2004.8.8	EA	4.46
103	PS	古墓丽影	1996.4.4	Eidos	4.45
104	PS	托尼霍克滑板	1999.8.30	Activision	4.42
105	FC	塞尔达传说 林克的冒险	1985.12.31	Nintendo	4.38
106	MD	索尼克	1991.6.22	SEGA	4.34
107	PS	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	2000.8.25	Square Enix	4.33
108	PS2	蜘蛛侠	2002.4.14	Activision	4.33
109	PS2	指环王 双塔	2002.10.20	EA	4.28
110	PS2	辛普森家族 脚底抹油	2003.9.16	Vivendi	4.24
111	FC	疯狂摩托车	1986.8.31	Nintendo	4.16
112	PS2	极品飞车 最高通缉	2005.11.14	EA	4.15
113	PS2	职业进化足球6	2006.4.27	Konami	4.13
114	SFC	超级马里奥 耀西岛	1995.8.5	Nintendo	4.12
115	SFC	街头霸王Ⅱ 加强版	1993.7.10	Capcom	4.10
116	N64	星际火狐64	1997.4.26	Nintendo	4.03
117	PS2	麦登橄榄球2004	2003.8.12	EA	4.03
118	FC	高尔夫	1986.11.14	Nintendo	4.01
119	PS2	潜龙谍影3 食蛇者	2004.11.17	Konami	3.96
120	PS2	托尼霍克滑板3	2001.10.27	Activision	3.94
121	PS2	铁拳TT	2000.3.29	NBGI	3.94
122	PS2	FIFA06	2005.9.29	EA	3.93
123	PS2	麦登橄榄球06	2005.8.7	EA	3.93
124	GB	大金刚大陆	1995.6.23	Nintendo	3.91
125	FC	勇者斗恶龙Ⅲ	1988.2.9	Square Enix	3.87
126	PS2	Eye Toy游戏集	2003.7.3	SCEI	3.86
127	GB	塞尔达传说 林克的觉醒	1992.12.31	Nintendo	3.83
128	PS2	职业进化足球5	2005.8.4	Konami	3.82
129	NDS	塞尔达传说 幻影沙漏	2007.6.23	Nintendo	3.79
130	PS2	FIFA07	1996.9.28	Konami	3.78
131	PS	哈利波特与贤者之石	2001.11.14	EA	3.73
132	PS	小龙斯派罗3	2000.10.23	SCEI	3.71
133	GB	口袋妖怪 卡片交换版	1998.12.17	Nintendo	3.70
134	PS2	王国之心Ⅱ	2005.12.21	Square Enix	3.69
135	PS	青蛙过河	1997.9.29	Hasbro Interactive	3.68
136	X360	极限竞速2	2007.5.23	Microsoft	3.67
137	PS2	麦登橄榄球07	2006.8.21	EA	3.65
138	N64	哥俩好大冒险	1998.5.30	Nintendo	3.65
139	N64	口袋妖怪 拍照吧	1999.3.20	Nintendo	3.63
140	PS2	吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇	2007.10.27	RedOctane	3.59
141	PS2	职业进化足球4	2004.8.5	Konami	3.57
142	PS2	吉他英雄Ⅱ	2006.11.6	RedOctane	3.54
143	X360	刺客信条	2007.11.14	Ubisoft	3.54
144	NGC	路易的鬼屋冒险	2001.9.13	Nintendo	3.53
145	Wii	马里奥与索尼克 北京奥运会	2007.11.6	SEGA	3.53
146	PS	小龙斯派罗2	1999.4.29	SCEI	3.52
147	PS	生化危机3	1999.9.21	Capcom	3.52
148	PS2	FIFA2005	2004.10.12	EA	3.51
149	SFC	超级大金刚3	1996.11.17	Nintendo	3.51
150	PS2	托尼霍克滑板2003	2003.10.26	Activision	3.50

排名	机种	游戏名称	发售时间	厂商	全球累计销量（百万）
151	FC	功夫	1985.2.10	Nintendo	3.50
152	PS2	海豹突击队	2002.8.27	SCEI	3.44
153	SFC	最终幻想Ⅵ	1994.4.1	Square Enix	3.42
154	PS	横行霸道Ⅱ	1999.10.25	Rockstar	3.42
155	GB	F1方程式赛车	1990.7.17	Nintendo	3.41
156	PS	古惑狼	2000.11.6	SCEI	3.39
157	PS2	大逃亡	2003.1.18	SCEI	3.37
158	PS	美国职业摔跤联盟 战区	1998.7.13	Acclaim	3.36
159	N64	塞尔达传说 梅祖拉的假面	2000.4.26	Nintendo	3.36
160	PS2	星球大战 前线Ⅱ	2005.10.30	LucasArts	3.34
161	PS	小鬼当家	1998.10.31	THQ	3.34
162	PS	古墓丽影3	1998.11.20	Eidos	3.34
163	PS	克罗克 戈博斯的传说	1997.9.28	Fox	3.34
164	NDS	马里奥聚会DS	2007.11.7	Nintendo	3.33
165	PS2	FIFA2004	2003.11.4	EA	3.32
166	PS2	辛普森家族 疯狂之路	2001.11.24	EA	3.32
167	PS2	铁拳4	2002.3.28	NBGI	3.31
168	PS2	麦登橄榄球2003	2002.8.12	EA	3.28
169	PS2	乐高星球大战	2005.4.1	Eidos	3.27
170	PS2	星球大战 前线	2004.9.19	LucasArts	3.25
171	PS2	杰克与达斯特	2001.11.3	SCEI	3.21
172	PS2	007 谍对谍	2001.11.12	EA	3.21
173	PS	美国职业摔跤联盟2	2000.11.19	THQ	3.20
174	FC	棒球	1989.7.19	Nintendo	3.20
175	SFC	杀手学堂	1993.12.31	Nintendo	3.20
176	PS2	FIFA2003	2002.11.14	EA	3.20
177	SFC	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大陆	1995.12.8	Square Enix	3.19
178	PS2	马克思佩恩	2001.12.6	Take-Two	3.19
179	PS	铁拳	1995.3.30	NBGI	3.18
180	PS2	战神	2005.3.22	SCEA	3.18
181	PS2	横行霸道 自由城故事	2005.10.23	Rockstar	3.17
182	PS	蜘蛛侠	2000.8.29	Activision	3.13
183	PS2	星球大战2 西斯的复仇	2005.5.3	LucasArts	3.13
184	Wii	任天堂全明星大乱斗X	2008.1.30	Nintendo	3.12
185	N64	星球大战 竞争者	1999.5.18	LucasArts	3.12
186	GB	耀西岛	1991.12.13	Nintendo	3.12
187	NDS	成人的英语训练	2006.1.26	Nintendo	3.12
188	FC	勇者斗恶龙Ⅳ 被引导者们	1990.2.10	Square Enix	3.12
189	PS	美国职业摔跤联盟	2000.2.29	THQ	3.11
190	PS2	托尼霍克滑板4	2002.10.22	Activision	3.10
191	NDS	口袋妖怪不可思议的迷宫 蓝色救助队	2005.11.16	Nintendo	3.10
192	PS2	蜘蛛侠2	2002.4.15	Activision	3.09
193	PS2	007 夜火	2002.11.17	EA	3.08
194	PS2	黑客帝国	2003.5.13	Atari	3.08
195	PS	007 明日帝国	1999.11.16	EA	3.08
196	FC	世界跨栏比赛	1988.8.20	Nintendo	3.08
197	GB	大金刚	1994.6.13	Nintendo	3.07
198	PS	雷曼	1995.9.1	Ubisoft	3.03
199	FC	拳击擂台赛	1987.11.20	Nintendo	3.02
200	GBA	南梦宫博物馆	2001.6.10	NBGI	3.01

关于销量 榜单中同一游戏在不同机种上的销量是分开统计的。例如目前《灵魂能力Ⅱ》在PS2、NGC、Xbox上的销量之和已经超过400万，但以这种方法统计的话就未能上榜。

文 星夜 美编 NINA

2008次世代收视指南

特别企划 SPECIAL FEATURE

2007年是游戏历史上创纪录的一年，全球各地的主要游戏市场都有着惊人的增长率，其中美国游戏市场规模更是达到了将近190亿美元。由于2007年有多款重要大作延期到2008年发售，而且在2008年里PS3将步入成熟，因此游戏产业的整体规模预计将创下新高。虽然现在美国经济有走向萧条之势，但是根据以往的经验，在经济萧条之时，消费者反而会加大在游戏方面的开支，而减少其他花费更高的娱乐开支。在经济环境恶化之时，逆势而上的游戏产业更将成为经济界的焦点。

今年将会是次世代主机全面走向成熟的一年，过去仅仅公开了影像的众多大作将纷纷降临，已知的游戏阵容无论在数量还是质量上都已经有气势如虹的感觉，在未来的几个月里更将有大批新作首次亮相。2008年，这将是一个让你玩不过来，也看不过来的一年。

4月焦点 横行霸道IV



将于4月29日发售的《横行霸道IV》是对次世代有引领作用的关键之作，前作《横行霸道 圣安德里亚斯》全球销量超过1500万套，这还没算上销量超过150万套的Xbox版。而本作号称是自《横行霸道III》以来系列最大的一次进化，并且在PS3和X360上同时推出，这也许会让它创造系列的销量新高。游戏产业分析专家Mike Hickey在看过本作的游戏演示后预测，本作的首周销量有望达到500万套，与去年《光环3》的首周销量持平，而且他表示“几乎可以肯定它到年底时最终会卖过《光环3》”。

根据众多业内人士透露的消息，《横行霸道IV》无论在画面、游戏性还是游戏内容含量都是一次重大进化，销量超过《光环3》应该只是时间问题，这就意味着它应该会像过去的系列作一样突破千万销量。“《GTA》系列”一直是长卖型游戏，就算是年初发售，到年底时仍然有机会爬上周销量榜首，例如《横行霸道III》在2001年霸占美国游戏销量榜首，在2002年仍然排名第二（第一为《罪恶都市》），而4年前发售的《圣安德里亚斯》至今仍有不错的销量。

《横行霸道IV》的发售自然会大大提高PS3和X360的销量，现在的疑问是哪个版本的销量会更高？哪部主机的销量提升幅度会更大？本作的X360版将会在秋季推出第一张独占资料片，而且X360在美国的用户基数较大，因此X360版在美国本土会占优势；但之前也有调查表明用户对PS3版更期待，因为多数《GTA》玩家都是PS2用户，而且PS3在欧洲占优势。

大作聚焦



Wii 4月10日 马里奥赛车Wii

在PS3和X360有《GTAIV》的情况下，任天堂将会搬出《马里奥赛车Wii》这个王牌大作。《马里奥赛车》对任天堂的意义就像《GT赛车》之于索尼，NGC上的前作销量将近700万套，N64上的《马里奥赛车64》销量将近1000万套。而且该系列也是长卖型游戏，《马里奥赛车 双重冲击》在NGC的末年经常登上NGC销量榜首。《马里奥赛车Wii》的美版暂定于4月26日发售，这个时间明显是针对《GTAIV》而制定的。本作在内容上的最大卖点是对应网络对战，将让玩家充分享受系列所强调的“互相陷害”的乐趣，而且任天堂正在大力发展Wii的网络服务，本作预计将成为Wii网络服务的头号推广者。

注：本文部分游戏发售日未经官方确认，可能发生变动。

读者200寄语 马肇东：成长了200期的UCG，带给玩家200%的精彩。

PS3 4月15日 GT赛车5 序章版(美版)



▲《GT赛车5 序章版》的40GB版PS3同捆套装是其在欧洲预订量惊人的主要原因。

本作日版已经于去年12月发售，销量超过25万套。欧美一直是该系列最重要的市场，因此欧版尚未发售(欧版为3月28日发售)，预订量就已经达到了100万套的惊人数字！由此来看美版的销量应该也是相当惊人的，三大版本销量有望突破200万套。本作销量超越《GT赛车4 序章版》(136万套)已成定局，这对于PS3的发展是一个令人振奋的消息。

PS3 4月24日 战场的女武神(日版)

作为《樱大战》小组的最新力作，本作的开发预算达13亿日元，这已经迈入了一线大作的行列。在《如龙见参》发售之后，它成为日本地区最受关注的PS3游戏之一。据称本作的首批发货量将会是10～15万套之间，以它的成本来说至少要卖30万套才能实现盈利。不过就算它无法为世嘉带来太大的利润，但对PS3的意义还是非常重要的，毕竟目前PS3上最缺的就是角色扮演类游戏，《战场的女武神》虽不算正统的角色扮演类游戏，对于该玩家群的吸引力还是很大的。



Wii 4月24日 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士(日版)

目前本作的发售日还没有得到官方的正式确认，发售日可能还会有所变动，不过应该不会相差太多。当初在NGC上推出的《仙乐传说》虽然日版销量不是很高，但由于美版和欧版的成绩不错，因此销量达到了95.3万套，加上PS2版，其销量将近150万套，意外成为了整个“《传说》系列”销量最高的一作，这次在Wii上推出的续作也将成为Wii吸引角色扮演游戏玩家的强力作品。而且考虑到前作在欧美取得的成功，本作也确定将于年内推出美版。



业界局势

引起轰动的EA开价20亿美元欲收购Take Two事件在4月份将有新进展，4月29日《GTAIV》的发售日是EA与Take Two能否顺利合并的一个期限，目前EA已经开始采取敌意收购手段，4月份估计就会有一个确切的结果。

5月焦点 Wii Fit

《Wii Fit》目前在日本的销量已经在向200万套迈进，销售速度甚至比《Wii Sports》更快，在发售三个多月后的今天，依然长期停留在日本游戏销量榜前三名之内。过去任天堂的这些主力游戏都是以欧美市场为主，《Wii Fit》在欧洲和美国的销量肯定会高于日本。《Wii Fit》在欧洲的发售日被确定为4月25日，被很多零售商认为是销量可与《GTAIV》争锋的大作。在美国，《Wii Fit》的发售时间是X360和PS3的大作相对较少的5月份，选择在5月19日发售，这样就可以在《GTAIV》的销量稍为降低之后，拥有登上销量榜首的实力。任天堂将《Wii Fit》视为《Wii Sports》精神上的续作，而《Wii Sports》在欧美由于是主机附带的游戏，因此销量超过千万套，是所有Wii玩家都必玩的游戏，这就对《Wii Fit》打开市场奠定了基础。此外，欧美的肥胖人士更多，对于健身的需求更大，《Wii Fit》这样一款游戏更符合欧美玩家的需要。在即将进入暑期之际，凭借着《Wii Fit》掀起健身游戏的新一波热潮，让健身像NDS的健脑一样吸引更多普通消费者尝试游戏，就可以让Wii像当初的NDS一样加速发展。

敬请注意！

很多游戏公司都是在5月份公开年末商战的重头作品，虽然E3展已经移到7月份，还是有很多公司会在5月份举办小型的记者见面会或大张旗鼓地举办个展，公开其年度重头游戏。去年的这段时间里Square Enix举办了个展，Activision公开了《使命召唤4》，今年这段时间预计也会有大量新作首次亮相。已知的一个厂商小型展会是5月28～29日在巴黎举办的Ubidays08，届时应该会有不少猛料放出，比如《波斯王子》新作。多数重要厂商在这个月里应该也或多或少地会有一些令人期待的作品公布。

大作聚焦

PS3 5月20日 薄雾(全球同步)



《薄雾》原本是PS3和X360同步发售的游戏，在去年的E3展中被确认为PS3限期独占，后来育碧官方表示目前没有其他版本的开发计划，在目前公开的发售计划中，也对X360只字未提。《薄雾》目前为止已经延期了三次，现在已经确认将于5月份发售。《薄雾》虽然不像《刺客信条》那样受万众瞩目，但也是育碧的一个重点新品牌，更是PS3不可多得的第三方主视角射击游戏力作。

PS3 X360 5月30日 鬼屋魔影5(欧版)



SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森跳槽到Atari公司后，将该公司的资源更多地集中在几个重点力作身上，其中《鬼屋魔影5》就是其屡次强调的重点之中的重点。该作除了PS3和X360版外，也会推出Wii和PS2版，不过发售时间可能会较晚一些。《鬼屋魔影》是恐怖生存类游戏的鼻祖，这款最新作将舞台设定于纽约中央公园，在情节、画面和恐怖氛围的营造上都令人期待。

读者200寄语 束鸿鹏：对拥有姚明麦迪的火箭，我不要求你们取得多少成就，只要能让我在世界的某个角落中默默关注，时常挂念就行。对杂志的期望也是这样。毕竟这些最终都将成为少时不可磨灭的印记——就让200期来得更猛烈些吧！

6月焦点 潜龙谍影4

今年上半年，PS3最大牌的独占大作当属《潜龙谍影4》，它甚至很有可能成为2008年PS3销量最高的独占游戏。本作有太多的理由使其具有令人无法抗拒的魅力：在剧情上，它号称将是斯内克的最后一战，系列中的重要角色都将悉数登场，这使其注定要成为所有《MGS》迷不容错过的一作；在内容上，它有诸多系统上的创新，在战斗的快感方面将大大加强，而且游戏容量达到了50GB，成为当前PS3上容量最高的游戏；在画面上，它从一开始就是向人们展现PS3实力的招牌游戏，后期公开的画面也有明显的增强。本作的开发规模之大令人乍舌，开场动画制作人Alexis Tylevich表示本作仅开场动画的制作就用了将近一年的时间，据说小岛秀夫对这段动画的重视程度甚至超过游戏本身，看起来本作在剧情方面绝对不会令人失望。Konami为这款游戏投入了200多人的开发团队，是该系列最豪华的开发阵容。由于开发成本高昂，主力制作人Ryan Payton表示，只有首日销量突破百万才对得起它的昂贵开发费。

从某种意义上来说，《潜龙谍影4》既是系列的一次总结，也是系列的一个新起点。Konami和SCE都希望能够通过这款游戏吸引更多新玩家接触“《MGS》系列”，为了让新玩家了解该系列深奥的剧情背景，游戏发售期间会提供系列剧情回顾影像剪辑，游戏中也提供了丰富的资料讲解。由于这是PS3上少有的第三方独占顶级大作，因而成为整个业界的焦点，曝光频率超过了系列以往的任何一部作品。本作原本是去年年末商战PS3的压轴戏，由于开发进度以及考虑全球同步发售的需要而延期到今年6月12日，而在这样一个大作较少的时期发售，更让它成为当月最大的焦点。



▲这个套装的推出对《潜龙谍影4》游戏本身以及PS3的销量都是一个很好的保障。

硬件传闻

据称从今年夏季开始，内置60GB硬盘的新版X360将会成为标准机型，主要是Xbox LIVE上的下载内容越来越丰富，需要有较大的硬盘空间。而且有传闻说这个版本的X360将会解决三红问题，并降低售价。

大作聚焦

X360 6月2日 虚幻竞技场III(美版)

虽然发行商Midway对《虚幻竞技场III》的宣传力度不足，但它的PS3和PC版目前总销量已经超过100万套，在限期独占期限过后，该作也将会推出X360版。这是一款因画面而成为话题的游戏，届时X360版与PS3版之间的画面对比相信也将令人津津乐道。



Wii 6月6日 任天堂全明星大乱斗X(欧版)



本作美版发售首周销量即突破140万套，成为Wii首周销量最高的游戏，加上在日本地区的销量，其总销量已经超过300万套。欧洲市场的情况应该与美国接近，这使其成为任天堂在欧洲地区对抗《潜龙谍影4》的法宝，应该是当月欧洲游戏销量榜首的最有力候选作品。



X360 6月2日 忍者龙剑传II(美版、日版)

年初《鬼泣4》在全球热卖，两个版本的销量很快突破200万套，一直对该作持有敌意的坂垣伴信相信他的《忍者龙剑传II》更加出色。若是以《鬼泣4》的销量为参考，作为X360独占大作的《忍者龙剑传II》最终销量应该可以突破百万。届时围绕该作暴力血腥的话题争论也将成为其销量的一个潜在促进因素，当然这也有可能令其在德国、澳大利亚等对暴力游戏敏感的国家遭封杀，估计到时候游戏会进行不小的修改。

PS3 X360 6月17日 战地 恶人连(美版)



由“《战地》系列”开发商DICE为次世代主机贴身打造的系列新作。过去“《战地》系列”从来都是强调多人游戏，本作将会在单人游戏方面大大强化，出色的画面和建筑可以任意破坏的特点是其魅力所在。

PS3 X360 6月5日 龙珠Z 限界突破(日版)



去年在JUMP FESTA展会首次亮相时，本作成为了玩家们关注的重点对象。作为“《龙珠Z》系列”专门面向高性能次世代主机贴身打造的首部作品，《龙珠Z 限界突破》已经秘密开发了几年的时间，卡通渲染技术大幅进化，让玩家更彻底感受龙珠战士的火爆战斗。

PS3 X360 6月24日 灵魂能力IV(美版)

过去曾是业界3D技术先锋的Namco在这一轮次世代进化中表现不佳，多数游戏的画面都没法令人满意，而这款《灵魂能力IV》是真正体现其实力的作品。《星球大战》中尤达大师与黑武士的加盟使其在欧美的销售潜力大增，这也是仿效了二代时不同主机版本添加不同角色的做法。《灵魂能力II》三大版本最终销量超过400万套，本作的销量表现令人期待。



读者200寄语 wrdahbl：UCG就像一道独特的配菜——虽然不能成为主菜，但却有无法被取代的作用——及时帮我转变心情、消除郁闷。因此我为UCG送上我最真诚的祝福，希望UCG一路走好！

第三季度 7月焦点 E3大展

去年在Santa Monica举办的E3展遭到众多厂商和观众的不满，因此今年会重返洛杉矶会展中心，举办时间为7月15～17日，举办规模仍然与去年相当。由于去年年末商战期间发售的游戏大多是很早就已经公开，因此在E3 2007中展出的游戏大多是已经公开的，使得这届E3展缺乏惊喜和兴奋点。而今年的情况有所不同，目前我们对年末商战的具体游戏阵容还知之甚少，而且很多预计很可能会在年末上市的游戏都没有详细的消息公布。

索尼、微软和任天堂预计都将利用E3展的机会勾勒其2008年末商战的蓝图，盛传索尼很可能会在本届E3展中宣布PS3再次降价，承接《GTAIV》、《MGS4》等大作带来的动力，再度加快PS3的发展。本届展会中PS3的游戏阵容非常值得关注，《最终幻想XIII》、《大逃亡3》、《非洲》等一贯以影像展出方式出现的游戏都很有机会首次提供实机试玩演示。《生化危机5》等跨平台大作也有望以实机试玩的方式展出。

X360已经在欧洲降价，美国和日本地区在年内也必定会进行一次大幅度的降价，如果不是在4～6月份实施降价，大概就是要留到E3展期间公布降价消息。重点展出的游戏想必是《战争机器2》，应该会有实机试玩。任天堂方面，美国任天堂总裁已经表示将会在此次E3展中公布年末商战的大作阵容，过去每年的E3展任天堂几乎都有重要硬件产品公开，今年也许也会有类似于平衡板的Wii最新周边产品公布，让Wii的玩法再次得到拓展。

8月焦点 德国莱比锡游戏展

明年开始，莱比锡游戏展(Games Convention)将会搬到科隆，今年成为该展会最后一次在莱比锡举办，时间为8月20～24日。欧洲市场的重要性越来越高，尤其是对于索尼而言，这已经成为PS3最强有力的市场，今年想必会利用莱比锡游戏展的机会公布一些重要游戏。PS3上最重要的游戏如《杀戮地带2》、《机车风暴2》等大作都是由欧洲的游戏工作室开发，到时应该也会成为重点展出的游戏。莱比锡游戏展由于距离E3展很近，很多展出内容都是与E3接近，同时增加一些主要面向欧洲的游戏，并公布一些针对欧洲市场的战略举措。微软在欧洲处于劣势，有必要加强在欧洲游戏展会中的宣传力度。之前微软也曾利用莱比锡游戏展的机会首次公开了X360的价格，今年或许也会在该展会中有大动作。任天堂对欧洲市场一向重视，在莱比锡游戏展上的展出方式将会是以实际游戏体验为主，预计会有众多大作的试玩机提供。

特别关注：Home

PS3的社区服务“Home”预定开通时间为今年春季，只是到现在还没有任何要开通的迹象，据推测在第三季度开通的可能性较大，这样就可以迎接9月份之后的众多大作。最近SCEJ在日本的一个业界会议中进行了“Home”的实机演示，看起来完成度已经相当高了。



PS3 杀戮地带2



PS3的话题大作，开发规模巨大，今年秋冬商战中PS3的旗舰独占大作非它莫属，预计在7月份的E3展之后，它将成为曝光率最高的游戏之一，游戏发售之前据称会推出一个网络测试版。本作是与“Home”全面互动的作品，预计将紧随“Home”之后推出。

PS3 铁拳6



街机版虽然已经推出，但PS3版一直没有消息。由于本作街机版使用的是PS3的互换基板，因此应该可以轻松移植，理应于今年内上市。

Wii 阿戈斯战士



去年7月首次公开，号称是一款能够让玩家通过疯狂甩手柄来锻炼肌肉的动作游戏，其实只是PS2版的强化版，增加了一些新内容。

PS3 小小大星球



在全球媒体和业内人士中得到一致推崇的作品，也是索尼的“Game 3.0”概念的重点游戏，将会让玩家从“玩者”变为“创造者”，让玩家将自己创造的内容上传到网上，形成一个像YouTube一样活跃的大型网络社区。分析家认为本作是能够提高PS3销量的最重要的游戏之一，能够吸引各种年龄层的玩家。本作预计9月上市。

PS3 X360 午夜俱乐部 洛杉矶



“《午夜俱乐部》系列”是Rockstar工作室在《GTA》之外最成功的游戏系列，开创了午夜街头飚车类游戏的潮流，系列销量近千万套，其中《午夜俱乐部3》的跨平台累计总销量超过500万套。作为系列最新作的《午夜俱乐部 洛杉矶》原本预定于今年5月份发售，考虑到与《横行霸道IV》距离太近，因此决定延期到第三季度发售。

X360 救世魔神



开发至今已经将近4年的科幻动作游戏大作，微软对其重视程度与《质量效应》相当，并且它同样是一个三部曲。

PS3 X360 泰伯利亚



EA今年的重点游戏，用“虚幻引擎3”全力打造，是一款融合主视角射击与即时战略游戏概念的新形态作品。

PS3 X360 终结之战



上海育碧制作的新概念即时战略游戏，针对家用机的手柄特点而设计，号称将会是家用机即时战略游戏历史上的一个标志性作品，以虚构的第三次世界大战为背景。

PS3 X360 生化尖兵



Capcom经典平台动作游戏的复苏之作，画面出众，场景宏大，主要面向欧美市场。

PS3 X360 辐射3



Bethesda Softworks公司继《上古卷轴IV》之后的又一力作，美式角色扮演游戏经典名作续篇，以核爆发生的200年之后的华盛顿为舞台，场景规模是《上古卷轴IV》的50%～80%。

全平台 星球大战 原力释放



故事发生在《星球大战》的第三部和第四部之间，玩家扮演黑武士的徒弟，任务是剿灭绝地武士。本作采用众多顶尖技术打造，将会是系列的一部异色之作，预计7月末上市。

读者200寄语 shenhao ding：如果还有明天／我希望还能与你相拥而眠／如果没有明天／我希望来生与你再次相见——my true love of UCG。

第四季度 10月焦点

东京游戏展

今年的东京游戏展将会延到10月9～12日召开，本次主题为“来吧！现在是游戏的时间。”本届TGS将会有不少变革，目标观众人数是18万人以上。由于展会时间与年末商战更加接近，预计会有更多年末商战的重要游戏提供试玩版。目前日本游戏厂商除了Capcom外，大多在次世代游戏方面都大大落后于欧美同行，本届TGS展或许会展现出一些新的面貌，出现更多展现次世代风采的日式游戏。由于Wii的发展神速，届时预计会有很多对应Wii的新作公开，而PS3如果再次降价，在日本也会加速发展，到时人们关心的角色扮演类游戏肯定会大大增加。因此本届TGS将成为让世人看到日本厂商真正次世代风采的一届重要展会。

硬件传闻

去年9月曾有传闻称索尼将会推出更轻薄、成本更低的新型号PS3，今年初也有类似传闻出现，而且都带有其各自的内部消息渠道。如果这款“PS Three”真的在2008年推出的话，在7月的E3展中公开的可能性最高。

销量预测

市调公司iSuppli预测：今年PS3的销量为1000万台，Wii为1220万台，X360为750万台。

X360 无尽的未知



由tri-Ace开发、Square Enix发行、微软提供多方面援助的《无尽的未知》是目前为止Square Enix为X360献上的最大厚礼，制作人小岛创表示本作将会是一款只有tri-Ace才能做得出来的动作角色扮演游戏，也是一款具有史诗般感觉的大作，预计将会像《蓝龙》和《失落的奥德赛》一样，成为今年末X360在日本的旗舰大作。

2008年末商战



PS3 GT赛车5

《GT赛车4》是在《GT赛车4 序章版》的一年后发售，《GT赛车5》日版也很有可能赶在今年末发售。由于PS3在日本缺乏真正强有力的独占大作，《GT赛车5》的发售也许会成为PS3在日本市场的一个转折点。

PS3 海豹突击队 对峙



“《海豹突击队》系列”第一作销量超过350万套，而且成为索尼推广PS2网络服务的中流砥柱。这款新作转交给新工作室Slant Six负责，是一款仅提供网战模式的游戏，也将成为推动PSN发展的力作。

PS3 白骑士物语



在《最终幻想XIII》发售之前，PS3上最受关注的日式角色扮演游戏独占大作当属Level-5开发的《白骑士物语》。Level-5社长日野晃博表示：“本作不仅通过压倒性规模描绘出奇幻的世界观，以及前所未有的战斗系统，而且有着仿佛特摄片一样的要素，将会挑动那份男孩子的玩心。”

PS3 机车风暴2



目前已经确认本作将会是今年年末商战PS3在欧洲的重点大作，前作是目前PS3上惟一的一款300万级大作，续作将会通过热带丛林带给玩家全面进化的视觉享受。
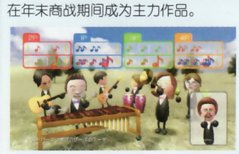
X360 光环战争



由《帝国时代》的Ensemble工作室开发，目标是在家用机上掀起即时战略游戏热潮。游戏的背景设定在《光环》一代的20年前，那些波澜壮阔的战争将由玩家亲自操控。

Wii Wii Music

宫本茂在E3 2006开场中对《Wii Music》的演示令人印象深刻，该作很可能会在今年的E3展中再度高调登场，甚至成为Wii在健身概念之后倡导的又一个新理念，趁着现在业界的音乐游戏热，在年末商战期间成为主力作品。



将公开重要情报的关注大作

PS3：大逃亡

自从E3 2006的最新预告片后就没有进一步的消息，开发人员表示本作目前仍在开发中，今年应该会向世人展示其真实画面。

PS3：《ICO》小组新作

《ICO》小组不久前再次为其PS3新作招聘开发人员，看起来该作的开发度可能仍然不是很高，TGS期间预计会有详情公布，传闻称该作有北欧神话背景。

PS3：最终幻想XIII

Square Enix的宣传人员表示：“2008年内将以公开主机实机执行的影像为首展开，可说是《FFXIII》正式起跑的一年。”看来本作在2008年内上市的可能性很低，但是至少玩家肯定是可以看到它的实际游戏画面了，次世代的《FF》究竟会带给人怎样的震撼感受？让我们一起期待吧！

PS3：杰克与达斯特 失落的边境

据传顽皮狗工作室在开发《未知海域》时，就已经用相同的引擎技术制作《杰克与达斯特》新作，虽然没有任何官方消息，该作据称完成度很高，有希望在2008年内发售。

Wii：怪物猎人3

去年10月发生的《怪物猎人3》移籍事件引起了轰动，虽然本作在今年内发售的可能性很小，但肯定会有新情报公布。制作人辻本良三说：“我

读者200寄语 付德建：不知不觉都到第200期了，也许200这个数字不算多，但对于杂志期刊来说却是经历了多年的风风雨雨，其实要是给这200期一个评价的话，那就是“相当不错”的杂志，也许我是个完美主义者，所以期待以后UCG成为“相当优秀”的杂志！

X360年末商战旗舰大作！

X360 神鬼寓言2



英国著名制作人Peter Molyneux开发的《神鬼寓言》是Xbox上最成功的原创角色扮演游戏，销量超过260万套。今年的《神鬼寓言2》也已经成为X360上最受期待的美式角色扮演游戏之一，该作原本预定于5月份上市，但由于开发规模太大，发售计划一再推迟，Molyneux在去年末透露，本作预计将于2008年第四季度发售。在游戏发售之前将会在XBLA上提供迷你游戏供玩家下载，在游戏中得到的金钱可以在正式版中沿用。

X360 薄暮传说

在去年的JUMP FESTA中首次公开，目前已经确定为X360独占，作为"《传说》系列"第一款迈入高清时代的作品，本作的表现令人关注，也将成为年末X360在日本重振旗鼓的希望。



X360 战争机器2



《战争机器》的销量已经超过500万套，成为继《光环》之后微软最成功的游戏品牌。今年末X360上的头号大作将会是这款《战争机器2》，围绕该作的发售预计将会实行与《光环3》一样的超大规模宣传，目前零售商给出的大致发售时间为11月。《战争机器2》将会有多方面的进化，包括同屏人数、场景破坏、流体效果、光影效果等方面，它将会把X360的机能推向极限，它与《杀戮地带2》的画面对比也将成为一大看点。

大作阵容空前华丽

PS3 X360 寂静岭5



由于将开发工作外包给了欧美的游戏工作室，本作的风格将会有比较大的变化，可以说是系列的一个新起点。

X360 PS3 生化危机5



本作制作人竹内润曾经表示："希望能够在春季时为各位玩家送上后续报道。"现在春季即将过去，本作的进一步情报也即将开始浮出水面，目前正有越来越多的国外媒体指出本作很可能会在秋季发售，Capcom也开始为本作招聘市场宣传和公关人员，看来很快就会有大张旗鼓的宣传攻势展开。不管它是否能赶在2008年内发售，至少在2008财年内发售的可能性是极高的，Capcom将以其作为本财年的支柱。

PS3 X360 最后的神迹



在《最终幻想XIII》降临之前，玩家至少可以先用《最后的神迹》过一下干瘾。本作集结了Square Enix的众多实力派制作人员，使用"虚幻引擎3"打造，是一款同时面向日本和欧美而制作的角色扮演游戏大作，之前公开的实机操作演示已经展现了华丽的画面和波澜壮阔的感觉，今年之内发售应该问题不大。

PS3 X360 古墓丽影 地下世界

第一款真正为次世代主机的强大性能贴身打造的《古墓丽影》，天气效果、场景互动性等方面将全面进化。



想在今年内一定可以为各位送上新的情报，为了制造出品质足以符合三代之名的作品，开发团队正以相当猛烈的气势努力进行制作。"

Wii：最终幻想 水晶编年史 水晶使者

E3 2006的展前发布会中首次公开，至今仍然没有详细情报公布。在WiiWare的《小国王与约束之国》发售后，预计将会有本作的进一步消息，E3或TGS中提供试玩版的可能性很高。

X360：分裂细胞 定罪

原本预定于今年春季发售，但至今仍未有消息公布。据称本作已经由育碧蒙特利尔工作室转交给上海育碧开发，可能实际游戏与之前公布的形态将有很大区别，5月份的Ubidays预计将有新情报公布。

多机种：波斯王子新作

2006年9月就已经有《波斯王子》新作的设定图泄漏到网上，去年又传出了该作的初期开发画面，现在看来在5月份的Ubidays正式公开的可能性很高，而且有望于年内发售。

多机种：吉他英雄IV

《吉他英雄III》多机种累计销量超过800万套，此类音乐游戏开发周期较短，本财年内推出《吉他英雄IV》几乎成为定局，现在人们关心的是本作将会有多强的曲目阵容。

多机种：使命召唤5

从2005年开始，"《COD》系列"就走上了每年一部正统续作的量产型方向，由两个工作室同时进行续作开发。去年有消息称《COD3》的Treyarch工作室开发的《COD5》早已在制作中，可能会重返二战，年内发售的可能性较大。

全平台：极品飞车新作

《极品飞车》每年年末推出一款正统续作已经成为惯例，今年不可能例外，去年的《职业街头赛》成绩并不理想，今年的续作可能会采用全新题材。

读者200寄语 陈一行：UCG就像一个绚烂的角色扮演游戏中的世界。有着丰富的内容、多变的形式、个性鲜明的角色（小编），令人沉迷其中不能自拔。UCG200期生日快乐！在你的世界里，我愿意做永远的旅人！



文 Lancer

■图为《杀戮地带2》设定图。

2008盛世扬威

今年的奥斯卡大奖被认为很"春晚"，其乐融融，皆大欢喜。在场的，不在场的，个个都被调侃一番，气氛轻松祥和，个个喜气洋洋。主持人乔恩·斯图尔特在广告结束后登台，为人们献上了一个软广告：挥动遥控器手柄玩《Wii Sports》，用夸张的肢体动作取悦在场的名流们。没人知道任天堂塞了多少钱，也没人在乎——谁都知道这家已数次入侵柯达剧院的日本公司最不缺的就是钱。

这场祥和的颁奖礼中，索尼只捧走了一座小金人，不过霍华德·斯特林格还是乐呵呵地与诸名流共同庆祝。几个月来，他已经红光满面地跑遍了全世界，喜讯从四面八方传来。2月19日，东芝宣布投降，HD-DVD彻底死亡。那一天，斯特林格爵士从东京飞往伦敦，去参加一部电影的首映礼，同时庆贺自己的66岁大寿。东芝向他献上了最好的生日大礼，他的索尼盘活计划踢开了一块巨大的绊脚石，扬眉吐气的时刻很快就要到来……

大和号战舰

霍华德爵士世界欢乐之旅的下一步是好莱坞，那里是蓝光取得最终胜利的审判地。十几年来与东芝称兄道弟的华纳兄弟在关键时刻弃东芝于不顾，在蓝光销量遥遥领先之时弃船而逃，于是那些抱在桅杆上的、趴在甲板上的，都纷纷跳船，留下东芝一人孤零零地沉没。东芝社长西田厚聪在新闻发布会后黯然地说："实在没想到亲密合作了十几年的华纳就这么突然离开，没有他们的支持，东芝根本无法赢得这场战争，继续经营HD-DVD只会造成更大的损失。"这不禁让人想起两年前，在世界第一台HD-DVD播放器HD-XA1的发表会上，东芝数字媒体网络公司社长藤井英美将蓝光比作"笨重的大和号战舰"，根本无法与东芝"满载最新技术的HD-DVD抗衡"，藤井英美说："如果蓝光大卖，我就跪地道歉，不过那是不可能的，希望今年末就能决出胜负。"两年后，HD-DVD成为被击沉的大和号战舰，在PS3这个终极武器面前，HD-DVD的支持者们纷纷投降。这场胜利证明了斯特林格展示索尼娱乐、电子与游戏业务通力合作所能发挥的巨大能量，20多年前Betamax录像带格式惨败而留下的阴魂也终于被驱走。

斯特林格对《财富》杂志记者说："我曾对此坐立不安，因为Betamax的经历，我们向所有人明确表态——这是整个索尼集团的任务。"

1989年，索尼收购了哥伦比亚电影公司，那是一场对索尼来说具有传奇色彩的灾难性收购。美国有线电视公司Comcast的主席布莱恩·罗伯特当时曾就此事采访了当时还在位的老社长盛田昭夫，当问到收购哥伦比亚导致亏损32亿美元是否令其不悦时，这位快70岁的老人勃然大怒，完全抛弃了日本人彬彬有礼的形象，怒吼道："你们这些美国佬懂什么！我们的Betamax本来有最好的产品，可好莱坞却选择了VHS！"后来罗伯特在一封电子邮件中说："我清楚地记得，他的眼里燃烧着熊熊火焰，他说：'这种事将永远不会再在索尼身上发生'！"

时间一转到了2005年，来自威尔



▲东芝数字媒体网络公司社长藤井英美两年前在新闻发布会中发表了蓝光必败的言论。

读者200寄语 吴星宇：每天升起来的太阳都是新的，新的起点将会有新的成功，祝你们在值得我们中国人骄傲的2008年里能攀登更高的颠峰，永远支持你们！

士的霍华德爵士出人意料地成了索尼的首任洋CEO，这位曾经当过战地记者、管理过媒体集团的洋人与好莱坞打起交道来如鱼得水，用PS3这个沉甸甸的筹码轻而易举地获得了迪士尼和福克斯的独家支持。将蓝光与PS3捆绑的策略可以为蓝光提供最有力的保障，PS家族上亿的用户基础是足以让好莱坞大亨们安心的心理保障，游戏机市场的新硬件导入及普及速度远快于新型影碟机，这可以让支持它的电影公司尽早抢占高清影碟市场。如果是盛田昭夫再世，估计也会让PS3背起蓝光的重担，一雪十几年前的耻辱。

如果不是PS3，成为大和号战舰的或许不是HD-DVD而是蓝光。可惜事实往往无法两全其美，索尼将HD-DVD变成大和号的同时，也把自己的PS3变成了另一个战场上的大和号。蓝光和PS3抱在一起的时候，也把自己身上的风险转嫁到了PS3的头上。PS3的上市时间、首发数量因蓝光技术的不成熟而被全盘打乱，每台主机因蓝光光驱的高昂成本而蒙受超过200美元的净亏损，并因其昂贵的价格而被整个游戏业的唾沫所淹没。久多良木健看着自己的孩子惨遭拖累，对索尼电子大加鞭挞，无视斯特林格的盈利计划而私自调低PS3售价，终于被指责为任意妄为而被夺去了实权，在他的网络战略刚刚起步之时就跌倒在了自己的家门口，一代伟人成为次世代激烈竞争的悲壮烈士。

光碟格式之争与游戏机战争有一定的相似之处，它的第三方就是好莱坞，其中有忠诚的独占主义者，也有多情的“跨平台”主义者；不同之处在于它比游戏机战争更惨烈，天无二日，民无二主，影碟市场也不能二种格式并存，不是你死就是我亡。消费者们都在坐山观虎斗，没决出个胜负，高清影碟市场就没法迈开脚步。因此好莱坞和零售商的势力希望战争尽快结束，在HD-DVD露出劣势之时，就迫不及待、空前团结地将其踢出了市场。

2007年底，PS3开始发威，带动蓝光在全球各地获得重大胜利。此时蓝光与HD-DVD两大阵营都在看着华纳兄弟，如果华纳继续支持HD-DVD，二者的僵持局面可能要持续数年，而如果华纳倒戈，格式之争的结果将立即揭晓。在东芝看来，这位长期与其互相关照的盟友必然将与其共进退，于是为1月份的CES展筹划了一个为HD-DVD阵营打气的展前发布会。谁料发布会还没召开，华纳就发表了叛变的宣言。紧接着各方势力都心领神会地撤出HD-DVD阵营，只用了一个多月，就把HD-DVD与蓝光之间拖了5年的恩怨纠葛做了个了断。

斯特林格曾经将其高清战略中的重要产品形容为“HD价值链”，蓝光与PS3的命运是连成一体的。“PS3代表了未来的规格”——索尼曾经的这句宣传用语随着蓝光的胜利而成为了事实，至少PS3的载体已经成为未来的标准，代表了X720和Wii2的方向。那些在格式之战中观望的人们终于可以放心地选择蓝光，摇摆不定的厂商们可以心甘情愿地向索尼缴纳权利金，蓝光将加速量产，成本将越降越快，消费者可选择的内容将急剧增加，蓝光给PS3造成的种种劣势将随着时间的推移而逐渐转化为优势，索尼所强调的“十年生命周期”将会因蓝光的普及而成为可能。当蓝光取代DVD成为主流，竞争对手迟早要顺应时势，届时PS3用户仍然可以继续享受高清电影播放和大容量游戏的乐趣。“投资PS3就是投资未来”，这就是索尼一直试图向玩家灌输的概念，现在它有了一个强有力的证据。

索尼新形象

对玩家来说，蓝光的意义究竟有多大？就目前而言，它或许仅仅意味着喜欢角色扮演游戏的玩家可以省去开仓换碟的烦恼。但游戏开发者们对光碟容量的要求永远是无止境的，正如PS时代里动辄三四张CD-ROM的时代终究会成为过去，DVD的容量限制对X360的影响也会愈发明显，在角色扮演类游戏和《GTAIV》等大型游戏中将更显吃紧。小岛秀夫说，蓝光的50GB容量对《潜龙谍影4》都略显不足，不得不进行一些内容的删减，若是改成DVD格式，估计整个游戏的开发思路都要有所变化。当蓝光与普通DVD的成本差距不那么明显，大容量优势对于消费者和开发者的实际意义将更加突出。

比起光盘容量，开发商更关注的是主机销量，销量越高，开发商越卖力，一切技术问题均可解决。去年秋季之后，PS3与X360相比的明显画面劣势不复存在。《Gamepro》杂志在对《使命召唤4》、《鬼泣4》、《火爆狂飙天堂》和《刺客信条》的两大版本多个指标进行对比之后得出结论：如今的跨平台大作中，PS3版整体素质要略胜于X360。这种版本对比注定要引发口水战，到底哪个版本更好可谓见仁见智，《Gamepro》的对比评测也许只是一种自我炒作，但这种媒体风向的转变正在鲜明地昭示着PS3民心的回归。从去年11月开始，《EDGE》、《EGM》等著名游戏杂志相继制作以“PS3的反击”为主题的大型专题，并以其为当期“封面故事”，对PS3在2008年里的复仇而摇旗呐喊。从当初媒体一致的冷嘲热讽，到现在的前呼后拥，这是索尼的一次重大公关胜利，也是PS3走出困境的先兆，与当年PS2的发展初期很有相似之处。

公关策略的失误是PS3初期为人所唾弃的重要原因。以久多良木健和平井一夫为首，在公众场合发表了太多不着边际的论调，SCE各分公司的公关人员也充分学习和领悟领导的精神，将浮夸之风进一步发扬光大，在这个互联网的信息传播速度如野火蔓延的时代，索尼成功地为自己树立了令人生厌的狂妄形象，在长期关注游戏业界的铁杆玩家中形成恶劣影响，而这个用户群正是主机初期发展阶段最主要的受众。向外界传达积极正面的信息，这是所有企业公关的必然原则，索尼的公关失误在于将谎言说地毫无技术含量，在人们早已对实情心知肚明之时，仍然高调吹嘘PS3的廉价，夸耀六轴的伟大，赞扬PS3画面的天下无敌。2007年是SCE市场和公关人员的噩梦，在公众场合的任何言论都可以令其遭到责备，浮夸会激怒玩家，袒露实情则激怒上司，媒体和分析家又是一派酸溜溜的言论。在这种压力之下，SCEA的公关人员要么自己走要么被炒，经历了一次最大的变革。去年9月初，SCEA公关部主管克拉克宣布辞职，在声明中说：“我不想再当官方发言人，宁愿作个普通玩家。”

去年9月的TGS基调演讲中，平井一夫以诚恳自谦的全新面貌登台，提出要以倾听客户之声为原则，回归SCE的原点。这是SCE改变公关策略，重塑企业形象的一个起点。此后，SCE仍然向人们传达PS3的积极信息，但浮夸之声渐渐消弭。今年初，SCEA市场部高级副总裁彼特·迪里在《EGM》杂志的采访中说：“我们曾是一家不愿倾听消费者意见的自大狂企业，对此我们已深受其苦……”改变SCE的企业形象，是平井一夫的改革重点之一。从去年中开始，SCE的数次裁员都是围绕市场和公关部门，到今年2月，平井一夫的人事调整计划已基本完成——由其本人暂代菲尔·哈里森的职务，同时任命三名副总裁，分别负责与开发商的联络、产品营销和人力资源管理。

菲尔·哈里森在SCE的地位仅次于平井一夫，由其独揽索尼的游戏开发管理大权以及第三方关系的维持，如此重要的一位高层，竟然在游戏开发者大会中公然抨击日本总部不思创新，这在日本企业中是相当罕见的现象，过去也只有久多良木健这种孤傲的叛逆者才有此言行。菲尔·哈里森与平井一夫曾在SCEA一起共事多年，从未有二者不合的任何报道。2003年菲尔·哈里森首次在索尼的E3展前发布会中露面，向人们展示了SCEE的新发明《EyeToy》，SCEI和SCEA的多数高层都对这个小东西不屑一顾，只有平井一夫表示了极大的热情。后来《EyeToy》在菲尔·哈里森所率领的欧洲市场大获成功，在北美和日本却



▶SCEI社长平井一夫在去年TGS的基调演讲中提出了回归本源的发展方向。

读者200寄语 杨杰：不知不觉都二百期了，从《最终幻想》变成了《永恒传说》。第一次与你邂逅是《使命召唤》，更像是《心跳回忆》。就让我们放下二百期的《光环》，从《零》开始，再创造个游戏世界里的《神话传说》。

因为高层重视不足而没有掀起任何波澜。此事令哈里森大为沮丧，后来采用相同概念的Wii取得成功，更让他抱怨日本总部的无能。我们不知道菲尔·哈里森辞职的背后是否还有何隐情，但跳到Atari这种前途暗淡的企业恐怕不会是哈里森的心中所愿。平井一夫正在建造一个上下一心的全新管理体制，这正是斯特林格对整个索尼集团提出的团结原则的表现，对SCE总部颇为不屑的哈里森只有选择离开。英国GI.biz网站认为，哈里森的离去标志着SCEI领导层完成了从工程师向市场家的转换，因为久多良木健和菲尔·哈里森都是工程师背景，一个是硬件专家，一个是软件设计师，而新一届管理层大多为职业经理人。



▲原SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森。

菲尔·哈里森走后，SCE与第三方的关系维持将不再过多地集中于最高负责人身上，而是更多地下放给各分公司的第三方公关人员，让索尼与第三方之间的沟通更为高效灵活。在跨平台大潮已无可避免的情况下，索尼正努力说服第三方改变以开发X360版为主力的现象，在开发跨平台游戏时，先根据PS3的架构进行基础研发，再同时移植到开发环境和经验都较为成熟的X360上，这样可以实现效率的提升，最重要的是可以改变PS3版画面缩水、开发进度延迟等问题。这正是目前诸多制作团队正在从事的开发模式，PS3销量的攀升是其动力所在。索尼将去年11月视为PS3的拐点，自40GB版PS3推出后，PS3在全球范围内的周销量开始与X360持平，经过了圣诞商季两个月的胶着状态之后，进入2008年1月份，PS3开始超越X360，不仅在欧洲和日本遥遥领先，甚至在微软的主场也开始反败为胜：1月份，PS3在美国的销量为26.9万，超出X360 3.9万台，与Wii仅相差5000台，微软与任天堂给出的理由都是“我们正在缺货”；2月份，Wii货源得到补充，销量果然冲到43.2万，PS3为28万，X360仍以25.4万台垫底，微软的理由同样是“缺货”。在这三大次世代主机之外，还有一个数据是我们应予以关注的：2月份PS2在美国的销量达35.1万，这个数字是PlayStation品牌号召力最直观的表现。据保守估计，全球一亿多的PS2用户拥有次世代主机的不到20%，还有上亿的PS2老用户等待着跨入次世代，当PS2游戏在市面上逐渐绝迹，当PS2时代的经典在PS3上再续前缘，当PS3主机降到普及价位，他们将不再犹豫。

战略拐点

PS2用户之所以迟迟不愿更新换代为PS3，除了主机的价格因素外，还有一个重要原因是PS2上的大作阵容仍然充足，PS2上销量排名前20的游戏尚未有任何一款完全迈入次世代，PS2用户仍然可以玩到《麦登NFL》、《胜利十一人》、《极品飞车》等主流游戏系列的最新作；而微软早已将《分裂细胞》、《世界街头赛车》、《幽灵行动》、《光环》等Xbox时代最畅销的游戏系列整体迁移到X360上，因而几乎完成了Xbox用户向X360的过渡。PS2用户流连于旧时代的局面将会在4月份之后逐步改变。《横行霸道IV》的发售是4月份的游戏业第一盛事，它的重大意义在于它是一款仅在次世代主机上推出的游戏，它将会让满足于PS2的用户意识到更新换代的必要。该系列在PS2上的三作总销量超过4000万套，而且从《GTA III》到《罪恶都市》再到《圣安德里亚斯》，销量一路攀升，丝毫没有魅力减退之势，因此《GTAIV》的发售将成为上千万玩家跨入次世代的理由，由此引发的主机更新换代的热潮，将使其成为次世代主机主流化发展的开始。

我们可以毫不夸张地将《GTAIV》的发售视为次世代战争的一个新起点，事实上索尼与微软已经开始围绕该作的发售进行战略部署。3月中旬，微软宣布欧版X360降价80欧元，这是自X360发售以来降价幅度最大的一次。X360的降价正是为《GTAIV》做准备，该作发售时，玩家需要在两部主机间作出选择，PS3具有品牌优势，X360就只能采取价格攻势。X360在欧洲的颓势明显，软硬件销量均不及PS3，加上挥之不去的三红隐患，使其很难为普通玩家所垂青。普通玩家与核心玩家不同，核心玩家可以为了心爱的游戏不惜购买多台X360，或者心甘情愿地承受维修的烦恼，即使是在去年秋红光漫天之时仍有无数勇士前仆后继；而如此之高的故障率对于普通玩家而言是难以接受的，他们对游戏的追求很简单，不愿意在硬件问题上伤神费力，三红的恶劣名声足以将大批玩家拒之门外。

要迎战正在复苏的PS3，与索尼争抢上亿的PS2用户，降价和彻底解决三红问题是微软当前必须实施的两大举措。NPD的2月份数据公布之后，微软发言人说：“我们目前正在缺货，但在4月之后将得到解决。”X360的缺货当真如此严重，以至于要用四个月才能解决？笔者认为即使缺货现象真的存在，也是因为微软在为其下一步战略做准备。在欧版X360降价之后，美版的降价也势在必行，缺货是因为要出清存货，之所以要到四月才能解决，是因为刚好配合《GTAIV》带来的巨大需求量，微软或许已经为4月份准备了一大批低故障率，且大幅降价的X360新型号。只有这样，微软才能在Xbox的铁杆用户资源已经基本耗光的情况下，抢夺索尼的地盘。《GTAIV》发售当周两部主机销量的提升幅度以及两个版本的销量对比是所有业界分析家都在密切关注的数据，这可能会直接关系到下半年的竞争局势。微软虽有独家资料片傍身，但“《GTA》系列”的玩家大多是PS2用户，况且另有传闻称PS3版的独家资料片也在开发中，微软塞得起钱，索尼同样可以，更何况Rockstar与索尼关系密切，再额外制作一个资料片成本并不高。

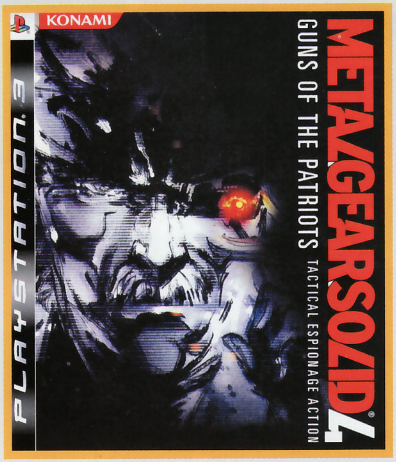
去年微软的策略围绕大作阵容，索尼靠的是降价；今年二者的位置可能互换。入春之后，索尼的独占大作阵容开始发威，多款关键大作被安排在《GTAIV》发售的前后。《GT赛车5 序章版》、《大众高尔夫5》的欧版和美版将于3月和4月相继上市，延期多时的独占游戏《薄雾》将于5月上市，《潜龙谍影4》将于6月上市，其间还穿插了《彩虹六号 维加斯2》、《战地 恶人连》、《灵魂能力IV》等多款跨平台大作。《GT赛车》、《GTA》、《潜龙谍影》都是在PS2时代销量排名前十的巨作系列，同时集中在SCE的2008财年第一财季发售续作，将会让SCE在该财年里实现盈利的目标开个好头。《GT赛车5 序章版》对于PS3的春季商战将起到全面预热作用，该作仅在欧洲的预订量就达到100万套，甚至超越了以往系列正篇的水平。由此可见PS3用户的软件消费能力绝对不低，软硬件销量比例稍低的原因实在是因为欠缺高品质独占大作，随着春季大作潮的来临，已经被饿坏的玩家将展现他们的消化实力。

索尼曾直言对《潜龙谍影4》的重视度超过《GTAIV》，该作被媒体大肆渲染为“PS3最后的第三方独占大作”，曝光率之高远超过当年的《MGS2》，PS3独占大作的稀缺让索尼对该作下足了血本，开发和宣传费



■纽约街头的《GTAIV》巨幅广告。

读者200寄语 逆天阿V：UCG犹如PSP的M33系统，不能不要；就像PS2的游戏，成为经典；就像Wii和NDS的游戏方式，多姿多彩；就像PS3的机能，无比强大。



用都与Konami共同承担，从2月份开始在全球各大游戏杂志疯狂投放广告，在某些杂志中的广告篇幅竟达二十几页之多！Konami社长田中富美明宣称该作日本地区目标销量为100万套，以目前PS3在日本区区200万台的销量，这一预期数字确实非常惊人，当年的《MGS2》全球销量700万，但在日本也最终没有卖过100万，由此可见Konami对《MGS4》的销量预期甚至超过了《MGS2》。目前SCE正在仿照全球销量超过300万套的《机车风暴》的模式，为《MGS4》准备了捆绑80GB版PS3的超值套装促销计划，配合该作的广告规模和媒体的全力追捧，最终销量超越《MGS2》并非毫无可能。如果该作能够获得预期中的成功，除了能够让PS3销量掀起新高外，其所造成的示范效应将大大刺激第三方开发PS3独占游戏的热情，《最终幻想XIII》等慢条斯理的独占大作必然加快步伐，并带来一批全新的独占游戏。反之如果该作销售不振，将对正在开发PS3独占游戏的厂商造成致命的信心危机。从1月以来PS3多款游戏的表现来看，《MGS4》惨遭滑铁卢的可能性不大。1月份PS3的《鬼泣4》凭借日本和欧洲的出色表现，比X360版率先跨过百万大关，3月份在日本发售的《如龙见参》也获得了首周18万套的好成绩。目前PS3上销量超过百万的游戏已达9款。

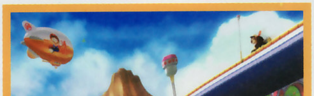
在日本，售价高昂和角色扮演游戏的匮乏之是PS3至今仍无法迈开脚步的原因。角色扮演游戏是最烧钱的游戏类型，微软砸在日本市场的钱，有很大的一部分就是花在了角色扮演游戏的开发与收买，NBGI最喜欢微软的美元，继《信赖铃音》之后，《薄暮传说》也卖给了X360。只不过如今喜欢角色扮演游戏的，要么在玩NDS，要么在等待PS3的展翅高飞，等待《最终幻想XIII》的到来，在他们看来，没有《最终幻想》，再多的角色扮演也是枉然，只要《最终幻想XIII》仍在，PS3就总有在日本出头的一天，只要PS3出头，其他的角色扮演游戏自然纷至沓来。在此之前，索尼要做的就是降低售价，尽快提高PS3的用户基数，迎接《最终幻想XIII》的圣驾到来。PS3再度降价的最佳时期是今年7月，即E3展召开期间。在《GTA IV》、《MGS4》相继推出后，索尼如果能咬咬牙把PS3再降100美元，将会让2001年夏季时PS2的荣光再现(当时PS2售价也是299美元)。PS3的成本控制速度极快，今年内将再度降价是目前业内的主流言论。若是在夏季降价，就可以让PS3全年的销量处于节节攀升的状态，在淡季之中逆流而上，进入秋季之后，随着《小小大星球》、《抵抗2》、《杀戮地带2》、《机车风暴2》等游戏的上市被进一步推高。为了筹备年末商战，索尼可谓倾巢而出，一线大作全部集中在秋冬时节，旗下十几个工作室及众多第二方工作室都满负荷运转，曾经只在CG大汇演中露面的众多作品都将在2008年里以实际姿态登场。在内忧外患之中押后了一年的反击计划将在2008年里掀起高潮，《杀戮地带2》很可能会仿照《光环3》的模式，以好莱坞顶级大片的宣传规格为PS3的2008年末商战领航。

鹿死谁手？

当索尼与微软为榜眼的位置而争得头破血流之时，任天堂仍气定神闲、笑看风云。绝大多数分析家认为，今年次世代大战的胜者仍然会是Wii。真正让任天堂担忧的因素并非游戏业界而是股市。进入2008年以来，日本股市呈整体暴跌之势，美国经济的萧条让众多以海外业务为主力的日本企业遭到严重冲击，任天堂所受影响尤其明显，目前股价已跌破5万日元，市值从当初牛气冲天的10万亿日元，缩水到7万亿日元以下。除了经济大环境外，任天堂股价"过重"，投资回报空间减小也是其股价加速下滑的原因，这对任天堂的进一步高速增长造成了约束。

但任天堂的业绩之优秀仍然是无可置疑的。1月份的缺货局面得到缓解之后，Wii与NDS双双恢复了往日霸气。2～3月份期间，Wii的周销量起伏较大，主要原因仍是供货不够稳定，市场需求量依然巨大。《任天堂全明星大乱斗X》与《Wii Fit》在日本持续热销，这两张王牌正在转战欧美，成为Wii春季商战的主力。《任天堂全明星大乱斗X》已在北美上市，首周销量达到140万套，3月份的北美游戏销量榜首看来是非它莫属。真正的考验是在4月份，《GTAIV》造成的次世代效应让PS3和X360具备了与Wii正面抗衡的实力。任天堂对此显然已做好充分准备，今年春夏期间Wii的大作阵容之强在该公司20多年的家用机历史上也属罕见，准千万级巨作《马里奥赛车Wii》将于4月10日在欧洲和日本同期上市，美版更被安排在4月26日发售，即《GTAIV》上市的3天前；《Wii Fit》美版被明智地安排于5月中旬发售，如此便可形成前后夹击之势，在《GTAIV》热潮稍退之时实施反扑。《GTAIV》与《Wii Fit》之间存在微妙的对抗关系，前者是业界向高清化发展的旗舰，肩负着让基数巨大的PS2用户群走向高清化的使命；而后者是向任天堂倡导的操作革命继续迈进，代表了业界发展的另一条道路。有《GTAIV》乃至随后的《潜龙谍影4》等三朝元老当关，任天堂依靠操作新鲜感的迂回战术攻城略地的难度会大大提高。《Wii Fit》与《马里奥赛车Wii》和《任天堂全明星大乱斗X》的配合反映了任天堂新老顾客一把抓的经营思维，岩田聪的作风谨慎，深知生于忧患死于安乐的道理，如若《GTAIV》掀起业界的高清化发展高潮，对Wii造成的打击将难以想像，同时抛出三张王牌，可见岩田聪对此役的重视程度。

在PS2时代的精英陆续归来之际，任天堂需要对市场有新的刺激。PS2时代的辉煌遗产始终要传给次世代，PS3与X360始终要降到大众化价位，那些从《GTA》、《FF》、《MGS》、《GT赛车》等大作的时代中走来的玩家也始终要换代到PS3/X360，Wii的优势就在于开拓新玩家以及成为人们的"第二部主机"。Wii常常被视为次世代的"过渡型主机"，是人们在购买PS3/X360之前买来尝新鲜的暂代品，PS2和Xbox上多数最畅销的系列都需要有高性能才能充分发挥魅力，在这些大作复归之际，任天堂需要为Wii创造新的话题性大作，继续保持其新鲜感。5月份之后，Wii的已公布大作已悉数上市，下一波重要产品阵容将于7月份的E3展中亮相。美国任天堂总裁雷吉近日在媒体的采访中对其E3展的安排充满自信，并暗示会有年末商战的旗舰产品公开，这将是Wii下一阶段的战略风向标。



2008年的游戏业界将传统的年末商战提前到了春夏之际，这场商战规模空前，鹿死谁手难有定论。全球经济正处于萧条边缘，股市、楼市都在暴跌，惟有游戏产业一枝独秀，预计本年度仍将实现两位数的增长，次世代大战的白热化是其主要动力。去年Wii、X360和PS3各就其位，三者之间都拉开了相当的距离，业界局势一目了然。而今年三者间的距离呈缩小之势，大作的分布更为分散，从年初到年底可谓高潮不断，这是游戏业之福，也是玩家之福。

读者200寄语 **游戏盟主：**默默地走过书亭，无意间收下了它，就这样断断续续地买了一年半后，终于它成为了我生命中的一部分，对于没有时间游戏的我，它给了我期待，它给了我快乐。现在，随着已经到来的第200期的UCG，我衷心地祝福它能够走好以后的路。

文 阳光成员 清国倾城 美编 NINA

RESISTANCE 2



《抵抗 灭绝人类》是PS3上销量最先突破百万的大作，目前销量已经超过200万套。不过作为一款首发游戏，该作也存在诸多缺陷，如今开发商Insomniac正在全力制作续作，该作在所有方面均大幅强化，这将会成为索尼在今年年末商战里的重点大作，这次玩家的战场是美国！

“我们正在为故事创造一种绝望与凄凉的感觉。”
——Ted Price

抵抗2	SCEA		主视角射击
PS3	Resistance 2		美版
	2008年第四季度发售	1～8人	59.99美元
	对应60人网战模式		推荐玩家年龄：17岁以上

攻陷美国



▲本作一开场，就会带给玩家绝对震撼的感受。

在前作的事件之后，主角Nathan Hale被一群神秘的蒙面士兵带走。他们乘坐直升机前往冰岛，然后由于当地的基地遭到攻击，他们的直升机也被击落了。Hale在这次事件中死里逃生，他回到了美国，加入了“哨兵”(Sentinel)秘密计划。他们开发了一种能够抵抗奇美拉病毒的抗体，通过几个月的高强度训练后，成为了军队对抗敌人的秘密武器。然而就在Hale回到美国的两年之后，奇美拉人向美国本土发动了全面空袭。上千艘巨型飞艇在美国的东海岸和西海岸同时发动进攻，美国军队节节败退，与普通居民一起退到了美国中部。

与前作一样，本作以假想的上世纪50年代为时代背景，二战并未发生，美国也从未脱离大萧条，全国各地一片凄凉。制作人Ted Price表示，本作将会带给玩家引人入胜的故事，用更加恢弘壮阔的背景设定让玩家融入其中。

巨大化！

《抵抗2》与前作相比的一个关键词就是“巨大化”，从场景规模到怪物体型，一切都将比以往庞大许多。本作的战场号称将以整个美国为背景，制作人表示，希望带给玩家一个明知道是虚构，但又有强烈真实感的世界。巨大的外星飞船与怪物将会让玩家感受到前所未有的震撼，玩家将会看到一英里长的巨型飞空艇在城市上空遮天蔽日地飞过，漫天都是黑压压的敌机群。

巨型新怪物将会让战斗更紧张刺激，例如玩家将会看到高达150英尺的Goliath。还有一种叫Chameleon的多足步行兵器还具有隐形功能，当它处于非攻击状态时几乎完全隐形，玩家只能通过对场景的观察发现其行踪，比如看地上的脚印。这种敌人在近距离时会用刀刃将士兵撕成碎片。此外，前作中出现的一些敌人也会以全新形态在本作中出现，带来更高的挑战性。Ted Price表示，过去主视角射击游戏都不是很重视BOSS战，这次他们将让玩家充分感受BOSS战的乐趣，加入一些比前作的一切都要巨大的家伙。



Goliath

©2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

八人剧情模式


■每次进行游戏，地形都将有所不同。

现在网战已经成为主视角射击游戏不可或缺的一部分，但是对于那些不是很经常玩游戏的人来说，网络上的高手如云让他们对网战模式望而却步。为了让这些玩家也能感受网络的乐趣，本作设计了可以8人协作进行的剧情模式。该模式使用了规模更为庞大的战场，讲述与主线剧情并行的故事，以其他参加战斗的士兵的角度展开。该模式将会采用任务制，鼓励玩家用合理搭配的小队战术完成任务，并且也有与单人模式一样的过场动画和剧情演出。该模式的剧情长度预计将会与单人模式相当，甚至更长。而且该模式使用了地形自动生成的技术，就算是同一个关卡，每次进入都会有所不同。

为了让任何操作水平的玩家都可以从这一模式中得到乐趣，本作放弃了传统的难度选择方式，根据玩家与队友的能力，游戏会自动动态调整难度。不管你的游戏进度如何，每次继续之前的进度进行游戏时，系统就会自动为你寻找进度相同的玩家一起作战。

兵种配合

本作的多人剧情模式总共有三个兵种可选：壮汉型、远程作战型和军医型。壮汉型士兵使用沉重的链式机关枪，将会是小队的主要火力，而且可以提供能量，在小队的前方形成一个能量盾提供掩护，杀敌越多提供的能量也就越多；擅长远距离作战的兵种使用改造型“牛眼步枪”，火力强，可伸缩镜头；军医型士兵使用一种“医疗计”装置，射出一个红色的能量球，吸收敌人的能量，然后再对准我方，放出蓝色能量实现治疗作用。


◀合理的兵种和战术搭配才能抵抗敌人的猛烈攻势。



60人网战模式


■宏大的战斗规模自然也会有广袤的场景相配合。

本作规模巨大化的一个重要表现就是网战模式最多可以支持60人，而且在网战中也有一定的剧情。制作组希望带给玩家史诗般的战斗感觉，同时又不至于因为人数太多而使得战斗过于混乱。因此本作的网络多人模式将主要以组队作战的方式进行，玩家进入游戏后，会被分配成4～8人的小队。通过系统的匹配功能，会自动安排技能水平相当的队伍在战场上厮杀。而且在组队作战时，会被分配一些特定的任务，将小任务解决之后，再逐步推向高潮，进行全方位的大作战。

本作网络模式的另外一大特色是加入了专用的游戏社区，届时会开通myresistance.net，玩家可以在里面开设自己的个人页面，就像MySpace等社区网络一样，让玩家拥有一片自己的网络空间。

展现PS3真正实力！

《抵抗》是PS3首发游戏中画面最为令人满意的作品，Insomniac能够在这么早的阶段就让人隐隐约约地感受到PS3的潜力，经过了两年的时间，他们会带来怎样的新惊喜？Ted Price说：“我们已经深入了解了为PS3开发游戏的秘诀。《抵抗2》中可以看到很多优势的体现。”本作使用了Insomniac自己研发的引擎，画面的进化幅度非常明显，除了更加巨大的敌人和庞大的场景带来的视觉冲击力外，同屏出现的敌人数量会更多，光影、纹理等细节也将更为细腻逼真。另外，本作所引入的动态AI系统也非常值得一提。根据玩家视野的变化，AI会动态调整，在玩家的视野中距离较近的敌人和队友都将更加聪明，远处的敌人AI相对较低，这就有效节省了系统的运算资源，确保与玩家正面交战的AI能够有令人惊讶的表现。


■无论是场景规模、细节刻画还是光影效果都实现了大幅进化，而且场景会有非常真实的动态效果。

无责任感言 Ted Price一直在强调《抵抗2》BOSS战方面的大幅进化，从多幅设定图中也可以感受到与超巨型BOSS对峙的壮阔感，这也许会成为本作的一个突破点。

用正义唤醒 步入黄昏的沉睡世界！



帝都 扎菲亚斯

统治了提卡・琉米雷斯的帝国首都，也是故事展开的壮大舞台。

艾尔所支撑的世界 提卡・琉米雷斯

提卡・琉米雷斯，这是一个由万物之源艾尔（エアル）与以此为能源的魔导器所支撑的世界。
人们用巨大的结界将整个都市包围起来，远远离开魔物和野兽的威胁安逸地生活着。
但是，由于世界上惟一的帝国严格掌控着旧文明的遗产——魔导器，时间一久，恩惠便只落在了部分人士身上，为此而反抗的贫苦人民，为了追求自己的权力而设立了互助组织工会。
经过长久的冲突与和解，世界渐渐变成了现在的模样——双方势力相互交融混杂的复杂社会。
随着时间的流逝，十年前，一场魔物大举入侵的人魔战争发生了，帝国惟一的皇帝也于当时驾崩，此后，帝国王位便一直处于空缺的状态。
但是，世界仍然处于和平之中……
至少在现在是这样的。

作为“《传说》系列”首款登陆 X360 主机的作品，本作进行了一次令人耳目一新的进化。除了深邃的故事背景、世界观和爽快感十足的战斗系统外，游戏中的过场和事件影片也是系列有史以来最为庞大的。借助着次世代的高清晰机能，建筑物、自然环境等景物也将栩栩如生地再现出来。另外，本次最让系列 FANS 开心的应该是人设又请回了藤岛康介亲自设计，接下来，就让我们期待着在次世代的华丽画面下重温“《传说》系列”带来的最初感动吧。

文 玛娜 美编 木仙

Tales of Vesperia

薄暮传说	NBGI	角色扮演
X360 Tales of Vesperia		日版
预定2008年发售	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

万物之源的艾尔

“艾尔”是充溢于提卡・琉米雷斯中的万物之源，生物如果没有艾尔就无法存活，可以说是相当重要的存在，而且在生活中人们也经常使用到它。不过，要是过量使用的话反倒会成为一种剧毒，譬如说，被艾尔影响过度的魔物会变得更加凶暴。

控制艾尔的装置 魔导器

为了控制艾尔而启动的装置被称为魔导器，它们的效果和用途可以多种多样，从日常生活所用的汲水装置到用于战斗的装置都有，除此之外，在魔导器上还镶着如宝石一般的“核心（コア）”。核心是在古代遗迹中挖掘出来的，如果在核心上刻上咒文，魔导器就会发挥特别的效果，听说在这个世界上还有咒文的研究者，不知道遇到他们的时候会有什么戏剧性的情节发生呢。



▲在旅馆中的尤利，似乎正在担心某人，高解析度的画面让神情完美重现。

▼这个世界的城镇靠着结界隔绝外敌，产生结界的装置被称为“护盾魔导器”，据说几乎所有人都不会离开自己所诞生的城镇而终其一生。





▲游戏初期会前往的哈鲁鲁村（ハルル），这个背景的大树也是为了在镇上张开结界而设立的魔导器。



「管你是为了世界还是为了什么，要是因此而让谁掉泪还有什么意义」

主角

尤利・罗威

CV 鸟海浩辅



▲在监狱中和某人交谈的尤利，和他交谈的人会是女主角艾丝缇吗？



▲尤利和艾丝缇初次邂逅的宝贵画面！这里居然是扎菲亚斯城中。

年龄： 21 岁　**身高：** 180cm

本作的主角，过去曾经加入过自己憧憬的骑士团，不过却对骑士团的腐败现状感到失望而退出。虽然好友仍留在骑士团里，他却已经回到了自己出生的小镇做着类似于保镖的工作维持生计。在游戏中，他会因为某件事而被关入监狱，并和艾丝缇有一段奇妙的邂逅。从此之后，他开始在这片广阔的世界里摸索着贯彻自己的正义之路。虽然他本身讨厌麻烦又喜欢讽刺别人，不过只要遇上有困难的人就不会放着不管，是一个大哥型的角色。

在游戏中，由于对表面看似和平实质却很腐败的帝国统治感到不满，尤利自己创建了一个工会，和帝国骑士团相同，工会是能与魔物交战的冒险家集团。在世界各地有五个大型工会，总称为“工会联盟”，而尤利所创建的工会，目前规模还非常小。



▶虽然目前还很小，不过之后工会的发展就靠玩家们啰。

©2008 NBGI



■非常喜欢看书的艾丝缇，看书的速度也相当之快，更让人佩服的是她的记忆力。



女主角

「如果继续旅行的话……就可以知道更多的事情」

艾丝缇

本名：艾丝泰莉莎　CV 中原麻衣

年龄：18 岁　身高：165cm

和尤利在奇妙的状况下邂逅的女主角，昵称艾丝缇也是尤利取的。身为上流阶层的她那不谙世事的态度和不切实际的言谈举止经常让周围的人感到困惑。不过她很喜欢读书，积累了丰富的知识，又会使用强大的治疗术。刚从城里出来的时候，她因为城外的现状和自己想像得大相径庭而受到了打击，不过之后就振作起来，想亲眼见识整个世界，找出自己可以帮上忙的事。



▲遇到艾丝缇做出奇怪举动的时候，尤利就会指点一二，这样随着旅途的继续，艾丝缇的见识也会一点点增长起来。



使用方形对话框进行说明！

▲当艾丝缇有感而发的时候，对话框就会从原来的椭圆形变成方形，并开始进行系统解说，真不愧是才女啊！完全逆转了可爱迟钝的女主角缺少 IQ 这个默认准则。



◀即便是刚认识不久的镇上居民，艾丝缇也会大声对他们说“我出去啦”，怎么看也和一般人不太一样，这就是贵族的精英式教育吗？艾丝缇的真实身分不会是帝国的公主吧。



贯彻“正义”的含义？

在游戏的主题中一直强调“正义”这个词，而游戏的类型甚至被标注为“正义角色扮演游戏”，“正义”在这种游戏中不是很常见的一个词吗？为什么要特别反复地强调呢？现在，就让樋口先生来告诉我们。

樋口：之前像是《宿命传说 2》、《深渊传说》的游戏中都以描写主角内心成长为主题，不过这次的主角尤利·罗威的人格已经相当成熟，所以和之前的作品比起来，内心成长方面的要素会显得比较薄弱，主角反倒是站在促使同伴们成长这样的立场上。按照主角的这种性格，一开始是预定使用“贯彻信念的角色扮演”，但是，感觉上好像缺少点什么似的，因此在考虑到这次的目标群之后，就觉得可能直接一点会更容易被接受，所以才特地将“正义”这个词加了进去。每个人不都有属于自己的正义吗？不是普遍意义上的正义，而是贯彻个人而言的正义，我想要做出这种充满正义感的故事。其实还不仅如此，这次我们还加入了日本时代剧要素，这对于“《传说》系列”来说应该算是很新鲜吧。



制作人
乡田努

在经历过市场宣传小组担任产品专案管理，网络事业之后再度担任起制作人的职务，最近正在负责开发“《传说》系列”的手机作品。



创意制作人
樋口义人

参加过《灵魂能力》等格斗游戏的企划，在《仙乐传说》中担任导演，在《深渊传说》中担任小组监督，是“《传说》系列”的资深制作人。

《薄暮传说》制作人访谈

登陆X360的变化

——首次在 X360 上开发游戏的感想如何？

樋口：感觉上 Microsoft 真的能创造出一个很容易开发游戏的环境，举个例子来说明，像是网络、成就等方面几乎不需要在游戏上多做调整，向 Microsoft 提出问题时，所获得的回应也相当不错。



——请问网络部分会有什么对应的要素吗？

樋口：虽然之前有要求说要让大家一起在战斗场景中操作角色，但是最后我们还是放弃了。因为这是第一次在 X360 上开发游戏，所以我不想做一些过分崭新的挑战。不过取而代之，我们制作了战斗命中次数、小游戏排行榜，还有能够知道好友当时游戏情况等等的 X360 所特有的独创内容。

——离线时的多人战斗呢？

樋口：那当然可以。

——下载内容呢？

樋口：因为这是一款完整的游戏，所以我们不想做出没购买某样下载内容就不能完美完成游戏的设定。举例来说，我们可能会为了没有时间但却很想要得到某样道具的人，在 Xbox LIVE 卖场贩卖道具让玩家下载。

乡田：在游戏平衡度方面不会做成没在 Xbox LIVE 卖场购买道具就难以达成所有要素的形式，游戏整体难度会跟至今为止的系列作品相同。

自《深渊传说》进化的战斗系统！

——请问战斗采用什么系统呢？

樋口：基本上是《深渊传说》的延伸，这次战斗系统的名称是“EFR-LMBS(Evolved Flex Range Linear Motion Battle System)，进化型多面向线性动作战斗系统。”改善了《深渊传说》中“FR-LMBS”的细节，并加入了一些新增的要素，其中一项就是可以一击打倒杂兵的系统。

——一击打倒杂兵？

樋口：敌人会设有某种参数，只要削减该参数，就算 HP 有很多也可以一击打倒。为了完成削减参数的目标，玩家自然就会让角色都针对一个敌人攻击，这点也给自由线性移动方式带来了意义。

——感觉上好像只要玩过系列作品的玩家就可以顺畅地玩下去呢。

樋口：是啊，不过我们还利用到了 X360 主机的性能，在战斗场景中登场的敌人数量会比过去要多上许多，在《深渊传说》的时候，最多只能让 4 名敌人同时出现，但是这次光是小型敌人就可以出现七八名，除此之外，还会有过去没有办法出现的巨型敌人登场，特效也会变得更加漂亮。

——那战斗系统之外的部分呢？

樋口：比起战斗系统本身，这次我们更注重的其实是战斗的准备。游戏中准备了相当厚道的武器合成要素，可以将原野上收集到的素材和武器通过合成的方式制作出非常强劲的新武器，而且武器也和要学习的技能息息相关喔。



无责任猜想 本作的男主角可以算是系列作品中从出场开始就比较成熟的一个了，而他还有自己所成立的工会——真希望本作里加入可以谋杀大量时间的工会升级和任务系统啊……但是以系列的风格来看，工会应该也不过只是个为剧情发展而设立的称号罢了。

善战的强者们陆续杀到!!



这次的新人将是何方神圣是玩家关注的焦点问题。从目前厂商公布的情报来看，已经有3位善战的强者陆续杀到，加上大家烂熟的老牌格斗家，现在《街头霸王IV》的阵容已经达到了11人。据可靠消息，当年叱咤风云的四大天王将集体回归，再加上几乎不会缺席的豪鬼大叔……看来《街头霸王IV》还有不少猛料可以继续翻炒呢。



春丽 老牌格斗家

大名鼎鼎的春丽已无需多介绍了吧，粗壮无比的大腿是春丽最具个性的部位。这里就给大家来一段八卦内容。话说每年的3月1日是TVgame格斗界泰斗级人物，春丽大姐姐的40岁生日。随着《街头霸王IV》的降临，这位青春永驻的格斗女皇将再次活跃在我们的视线中。



复仇神力之“挽救打击”

从《街头霸王IV》公布至今，Capcom已经公开了数百张游戏的高清画面和数段高清影像，然而有关游戏的新增系统却依然只言片语。在本次AOU街机展上，官方吝啬地介绍一个被称为“挽救打击”的新系统。请看，这次每个人物体力槽一端增加了一个圆形的绿色气槽，上面清楚写着“REVENGE”，我们把它称之为“复仇槽”。“挽救打击”系统完全基于这个“复仇槽”来实现。





◀隆在受到肯之波动拳攻击的前几帧内发动了“挽救打击”，据悉发动一次“挽救打击”仅需同时按下重拳和重脚。



▶成功发动“挽救打击”后，隆不仅完全化解了波动拳而且全无硬直时间，为反击制造了极其有利的机会。

ARC	街头霸王IV	Capcom	格斗
	STREET FIGHTERIV		日版
	预定2007年7月	1～2人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

如何在新的时代重新定义“街头霸王”这块金字招牌呢？这个问题困扰了Capcom很长时间，甚至在公司内部几乎形成了一个被默认的共识：III代已经是游戏的终极形态，《街头霸王》很难再推出正统续作。很多年过去了，最终Capcom还是决定推出IV。从去年最初公布的一段魄力满载的泼墨风格概念预告片，到如今大张旗鼓的宣传，《街头霸王IV》已经离我们越来越近。在前不久召开的2008 AOU街机展上，Capcom提供了《街头霸王IV》的公开试玩，并承诺将会在7月份正式推出本作。接下来就是近期有关《街头霸王IV》的资料汇总报道。

文 ACE飞行员 美编 NINA

©2008 Capcom All Rights Reserved.

此前相关报道 第一报 VOL.194 P20-P23

新·挑战者



亚伯

以使用综合格斗技登场的亚伯是一位追捕恶势力影罗集团的年轻人。或许是由于失去记忆的缘故，他看起来表情有些呆滞。这位"肉弹"型角色的各种打击技巧充分展现出当今综合格斗技的超强实用性。



▶发出此招之后，配合按键和摇杆还能追加针对中段和下段的打击技。





埃里·弗尔特

有关弗尔特具体情报官方尚未公开，仅仅只有一张概念原画。Capcom官方表示，弗尔特是一位著名的墨西哥式职业摔跤选手，因此玩家们大可以期待他在游戏中上演职业摔跤比赛中众多粗暴而又夸张的表演。



深红毒蛇

迄今为止新加入的惟一一位女性角色。所谓一山不容二虎，她仿佛一上来就要和格斗界的大姐大春丽一较高下。深红毒蛇移动非常灵活，她使用电和火进行攻击。与本作异常厚重的人物比起来，深红毒蛇的身材算是最苗条的了。



复仇神力之"极限攻击"



▲接下来隆用无情的重拳好好教育了一下肯。据悉，如果使用的是3段"复仇槽"将会发动威力更大的必杀攻击。

引用制作人的话："挽救打击"并不是那种可以一招上演大逆转的招式，而是游戏中一个很重要的新系统。与《街头霸王Ⅲ》中的灵魂系统格挡(Blocking)有所不同。"挽救打击"系统的引入将使得《街头霸王Ⅳ》拥有绝无仅有的进攻风味。



▲利用"挽救打击"，隆在这次交锋中转守为攻。该系统为玩家提供了反败为胜的契机。



▲"极限攻击"将会充满表演效果，让玩家真正感受到3D进化后的震撼，发动后会有绚丽的特写画面。

▼"极限攻击"自然杀伤力更大，而且这个超强的技还可以中途取消。

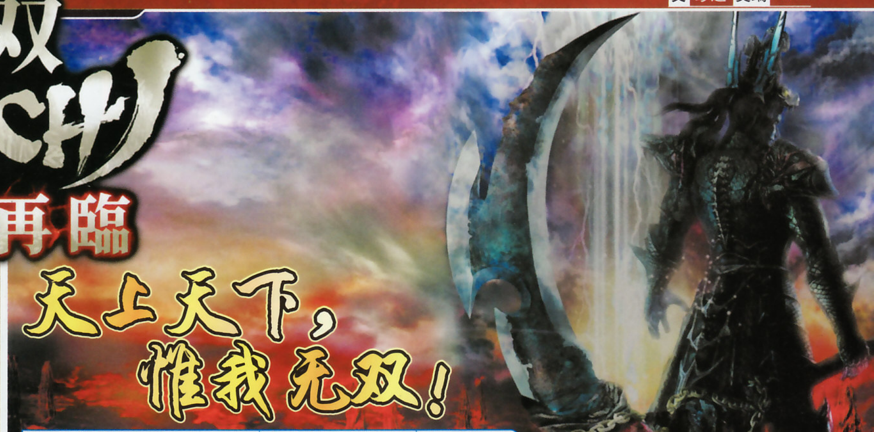
对于复仇槽的另外一种应用就是新引入的"极限攻击"技能。在发动波动拳、升龙拳、旋风腿等必杀技时，玩家可以通过按轻中重三个键位实现不同级别的技能力道，而发动极限技需要同时按两个键，比如当玩家成功发动一个"挽救打击"后，还可以在过程中通过向前急冲将该技取消，然后再用掉一格"复仇槽"发动一个"极限波动拳"给对手造成更大的伤害。开发团队希望本作能够更倾向于进攻性，游戏节奏变得更快。



无责任感言 今年是Capcom成立25周年，接下来会有很多大作公布，对于《街头霸王IV》来说是不是会有一个非常特别的角色加入进来呢？

文 纱迦 美编 NINA

無双OROCHI 魔王再臨



依然有不少读者不明白本作的性质。其实本作就是《无双大蛇》的续篇，不过官方没有正式承认。但看看这6800日元的价格，再加上大量新增的内容，作为续篇是完全合格了。作为游戏发售前的最后一次报道，本期将会为大家介绍两名全新的角色，以及游戏模式的更多信息。

无双大蛇 魔王再临		Koei	动作
PS2	无双 OROCHI 魔王再临		日版
	预定 2008 年 4 月 3 日	1～2 人	6800 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

游戏模式大公开

目前官方已经宣布，本作的游戏模式将会有4种，和前作比起来多了3种，下面就让我们来领略一下。

故事模式（ストーリーモード）：这就是前作惟一的模式，在本作中依然会有魏、蜀、吴、战国这4条路线，此外还增加了远吕智军的路线，使得总路线多达5条。

演剧模式（ドラマティックモード）：这个模式是由一些短小的关卡构成的，个人猜测可能就是前作的外传关卡。不过官方承诺会注重剧情，突出关公战秦琼式的乱斗乐趣。

对战模式（バーサスモード）：提供玩家之间对战的模式，按照惯例和隐藏要素是没有关系的。游戏中收录了至少4种对战方式供玩家选择。

生存模式（サバイバルモード）：供玩家挑战极限的模式，敌人的难度会不断增强。在早期的系列作品中曾经出现过这个模式。

源义经





▲义经的武器是具有神力的雷光护手，他将用护手中伸出的光刃砍翻敌人。

▼义经还可以用护手吸收敌人的气，将其转换为属于自己的力量。



日本平安时代末期源氏的武将，是开创镰仓幕府时代的源赖朝的弟弟，后被源赖朝杀害，传说他因此而成为了神仙。游戏中的源义经是一位拥有结实体魄的爽朗青年。其个性固执而认真，尤其对女性的态度更是古板。他在被召唤到异世界来的时候被吕布袭击，幸得吴军相救才幸免于难。为报答恩情他便加入了吴军，以客将的身分作战。

全新的组队战系统

本系列的特色就在于可以三人上场的组队战系统，玩家可以根据情况来调整上场的人员，而下场的人员将会得到休整。在前作中，玩家还可以使用三人轮流放无双的无双爆发。而在本作中，将会进一步加强组队战系统，将组队战的乐趣完全发挥出来！

援护攻击

当玩家操纵的角色受到攻击之时，如果待机的角色无双槽全满的话，输入L1+□/△就可以发动援护攻击。发动后待机角色会出现在玩家身边一起攻击敌人，从而避免玩家被敌人连续进攻。不过使用援护攻击后，待机角色的无双槽会有损耗。



▲其实这援护攻击感觉就是上一代技型角色的反击技，如此调整使得人人都有翻身的机会了。

合体技



▲▼战国三雄也有特殊合体技。幸好有天阵，不然这合体技的发动条件也太苛刻了……



当玩家操纵的角色处于红血重伤、但无双槽满的状态时，只要同时按下L2+R2，就可以发动同组三人的合体技。合体技一般都是三名角色分开攻击，最后合力使出最大一击，之后还能接续别的招式。更有趣的是，如果玩家的队伍是特殊组合的话（比如刘关张），会有对应的专用合体技！

©2008 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

此前相关报道 第一报 VOL.198 P47

武器炼成系统

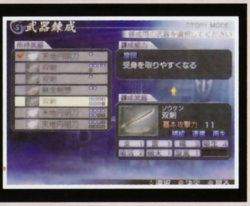
前作允许玩家自由在武器上装备8种属性，由此带来的后果就是出现了大批逆天的强者。而本作不但完全继承了这个设定，而且允许玩家在武器上再“炼成”数种能力（目前已知最多可装备3种能力）！

这些能力同样是需要玩家在战场上捡到素材，然后再进行炼成。不过捡到素材和能力没有直接联系，游戏采用的是角色扮演游戏的做法，即由不同的素材来组成不同的能力，之后再炼成到武器之上。

比较夸张的是，炼成能力时除了需要素材外，还需要武器属性，也就是说，每炼成一个能力，至少要消耗一把武器。如果想炼成一个有8种属性且3种能力的神兵利器，耗费的时间自然也是相当惊人。

部分已知的炼成能力

旋回	受身变得更加容易
天活	真・无双和秘奥义的发动与体力无关
天阵	合体技的发动与体力无关
顽强	蓄力攻击中受到伤害也不会中断
飞龙	蓄力攻击可以跳跃取消
金甲	受到弓箭和枪的攻击时，不会出现硬直
再生	体力为零时，拥有一次复活的机会
天舞	无双槽全满时，所有攻击附加属性





▲孙悟空的武器是伸缩自如的如意金箍棒。利用它，孙悟空能够在战斗时使出许多无法预测的攻击。



孙悟空



▲孙悟空还能够使用各式各样的法术。即便没有武器，其实力也是强不可测，毫无死角。



▶从目前公开的影像来看，本作的孙悟空能够使用分身术、巨大术，很有趣。

来自中国神话里的仙界神仙，性格轻浮佻脱但重情重义，是个天不怕地不怕的机灵鬼。虽然平时总给人一种好酒贪杯爱打爱闹的感觉，但一旦他上了战场，就会以超一流的武术和法术将敌人一扫而尽。另外，他的言行总是带有一种自信过剩的感觉，但大家往往会被他这样的言行所鼓舞。他的目标是成为天上天下唯我独尊的齐天大圣，为此从内心里渴望着和强大的对手交战。

打到天昏地黑的生存模式

生存模式的规则和普通游戏没有区别。每打败一支队伍，我方角色的体力就会得到部分恢复，而无双槽的状态会自动继承于上一场战斗。玩家遇到的队伍会越来越强，而我方只要有任何一人体力为零就算失败，因此一定要注意适时换人。玩家结束战斗后会得到一定数量的累计经验值，其数量的多少也可以代表玩家的实力。



不甘于当鸡肋的对战模式

以往系列的对战模式堪称鸡肋，尽管能够满足双人同乐，但绝大部分玩家宁愿合作过关也不愿进行对战。不过本作的对战模式明显是经过精心设计的，不但玩法多样，而且有专用道具登场，看来会相当好玩。尽管如此，我个人还是希望这个模式不要和隐藏要素扯上关系。（笑）

总力战

和普通游戏类似，不过胜利条件是打倒对手队伍中的任意一人。换人、合体技、援护攻击都可以使用，待机角色同样会恢复无双槽。



胜拔战



单挑的模式。此模式虽然还是3人一队，但不能使用合体技和援护攻击，连换人都不能使用。规则很简单，将对手的体力打为零，或是将对手轰下擂台就算胜利，接下来再挑战对手队伍中的另外一人。

击坠

将敌人轰出场外就能得分，将敌将轰出场外能拿到更高的分数。当敌人的体力变少时，就越容易被打飞到更远的地方。拥有强力吹飞技的武将会相当吃香。



疾驱



▲不玩无双玩竞速——这个点子虽然有创意，不会有什么东西需要这样取得吧？

马术比赛。先达到终点的玩家为胜，一共有3圈角逐，每过一圈就会自动换人。玩家不能下马，也不能进行攻击。马的特性随武将特性而改变，力型角色的速度快，速型角色的加速度快，技型角色则拥有出色的过弯道技术。

小编观点 武器炼成无疑是本作的重要系统。从目前公布的能力来看，本作对力、速、技的分类进行了重新调整，部分特性已归入了能力之中。而天舞这个强劲能力的加入，说明本作的属性将远远不如前作的夸张。相信本作的平衡性会比前作好很多。另外本作还有隐藏角色没有公布！

地底埋藏的宝物 正等待着热爱它的人们！

文 玛娜
美编 NINA

ぼくらはカセキホリダー



▲在这个岛上，有着大量为复原化石及恐龙战斗而建立起来的专业设施，可谓是化石挖掘者的天堂。

本作是一款挖掘古代恐龙化石使其复活，并操纵其进行战斗的角色扮演游戏，玩家在游戏中将扮演化石挖掘者，前往埋藏着大量恐龙化石的加拉基奥斯岛，并在那里开始自己的征途，向着世界第一的目标前进。游戏中共有100只以上的恐龙，400个以上的化石，可以说内容相当丰富，各种收集要素与战斗要素也相当吸引人，目前游戏已经公布了发售日期，就让我们第一时间体验化石挖掘者的乐趣吧。



主人公 很喜欢恐龙的少年

非常喜欢恐龙的少年，正向着“世界第一的化石挖掘者”目标而奋斗，但是，在他的身上似乎将要发生什么重大的事件了。



佩尔泽托 岛主的孙女

冒险的舞台加拉基奥斯岛的所有者的孙女，从手上拿的锄头上来看，她似乎也是一名化石挖掘者。

我们是化石挖掘者	Nintendo	角色扮演
NDS ぼくらはカセキホリダー		日版
预定 2008 年 4 月 17 日	1～2 人	4800 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



▲从上空观察加拉基奥斯岛，其外形就像一个恐龙的头部。

化石挖掘者的日常工作

成为化石挖掘者后，就要开始从事挖掘恐龙化石的工作了，这份工作虽然不轻松，但也算得上趣味十足哦，下面就让我们来看看，在这个化石挖掘者天堂上将要发生什么事吧。

挖掘化石

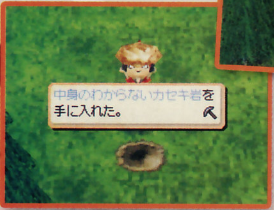
加拉基奥斯岛被称为化石的宝库，玩家可以在这里自由行动并挖掘化石。挖掘化石需要使用相应的化石雷达，而雷达被设置在NDS的上屏，玩家可以一边注意雷达的变化，一边根据变化仔细寻找。在雷达上，化石以一个小绿点的方式表现，而玩家则是雷达中央的黄色箭头，十分简明易懂。

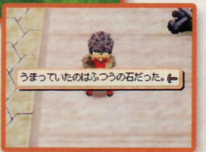


▲雷达上有情报显示了，就在这里动手吧，不知道能挖出什么样的恐龙来呢。



◀终于挖到化石了！快点送去复原吧。





◀不过有的时候……也会挖出一些稀奇古怪的东西……



▲关于雷达的使用，会有NPC进行详细的教学说明，即便是一头雾水的玩家也可顺利学会。



Check! 新的挖掘地点开放

随着游戏的进行，玩家将会受到各种考试和挑战，顺利通过就会提升挖掘者等级，并可以进入新的挖掘地点进行挖掘，在新的挖掘地点中，除了化石种类更加丰富之外，化石所复原出的恐龙强度也会显著提高，这也就意味着向世界第一的挖掘者的目标更进了一步。



▲新的海底挖掘地，看起来是个很危险的地方，在这里挖出的恐龙化石应该大部分都是水属性的吧？

©Nintendo/RED



复原化石

挖出的化石当然是不可能直接参加战斗的，所以就需要我们先将其复原成原来的恐龙模样了，在岛上有专门为此开设的设施。复原化石是一项非常考验人的过程，玩家要使用触控笔一点点将化石上没用的石头削掉，让原来的恐龙骨头露出来才能完成复原。由于复原需要较高的精确度，而且又有时间上的限制，所以一定要慎重！





◀▲霍泰尔博士拥有非常广博的化石知识，有什么不懂的问题就多多请教他好了。

头部最重要！



▶复原的恐龙一共由头、体、手、足四个部分组成，头部在其中是最为重要的一个部分，一点点完成这些细致的操作吧。

用X射线确认形状

用锤子砸碎！

以凿岩机处理细节

复原成功！



红色的地区 失败的几率

蓝色的地区 成功的几率

▲▶先使用X射线确认化石的形状，然后用锤子将石头的部分砸碎。

▲大致的形状已经出来了，用凿岩机一点点处理细节，将碎石块削成理想中的形状吧。如果有阻碍视线的小石块，就将它们吹开。

◀NDS的上屏会显示玩家此次复原的具体评价，红色代表失败的百分比，蓝色代表成功的百分比，如果蓝色的部分超过50%即算是复原成功！之后，一条巨大的恐龙就会诞生了。

战斗

恐龙之间的战斗可以以三只一组的方式进行，玩家要根据战况给这些恐龙发出自己的指令，从而让其使出丰富多彩的特技。战前熟悉掌握恐龙的特性并进行合理配置也是化石挖掘者所必备的能力。

而这所有一切的努力，就是为了最后的胜利！





组合与配置也非常重要

◀在战前玩家要对自己的战队进行编成，一组中可以设置三只恐龙，不过从这张图上，我们还看到旁边有两个绿色的空位，这两个空位有什么特别用处呢？



丰富多彩的恐龙特技





▼每种恐龙都有自己不同的特技，活用这些特技是胜利的关键。

▲将身体、手、足都收集齐全之后，恐龙可以使用的特技数量也会随之增加。

Check! 抢夺化石的秘密组织 BB团

对于化石挖掘者来说，已经挖出来的化石就像是自己的孩子一样，是非常重要的东西，但是在加拉基奥斯岛上，还有以抢夺化石为目标的秘密组织出没，他们将会和主人公一行人发生各种冲突，虽然不知道他们的目的究竟是什么，但是可以明确的有一点——我们绝对不会让如此重要的化石被他们抢走！



无责任感言 不知道为什么看到三位一组的战斗分配就想起了《口袋妖怪》，再看到化石雷达又想起了《七龙珠》的龙珠雷达……看来集合了诸多少年漫画和游戏经典套路的本作可以说是来势汹汹啊。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩



虽然编辑部所在地已经快步入夏季，但是对于国内玩家来说，2008 年游戏的春天才刚刚开始。无论掌机还是家用机，所有的主流平台都不断地爆出猛料，势必要在最近几个月内将玩家淹没在游戏的海洋中，赶快拿出长期闲置的主机为迎接新的挑战提前预热吧！



4 月份来临之际，美国游戏业已经是一股浓浓的《GTA》氛围，《GTAIV》的广告已经在大街小巷里出现，而大多数游戏也在有意地避开这个巨无霸，有勇气在这个季度里推出的大作不多。可能是因为这个原因，今年第三季度的游戏似乎特别多，炎炎夏季里，大家将有更多新作可选。

CLANNAD 让这小小的幸福藏在口袋里

PSP ■クラナド
文字冒险 ■日版 ■KEY
发售日未定


□16:9的画面看起来果然是种享受。

谈起KEY社可以说在ACG界里是无人不知无人不晓，旗下的三大作品早以“催泪弹”著称，而《CLANNAD》便是其中的代表作，以家族之间的亲情为主题，描写人与人之间思念的感人剧情无不深深地拨动着观众们最脆弱的神经。该作横空出世时，先是用电脑游戏、动画和漫画等全方位轰炸在KEY社的忠实FANS里造成巨大轰动，接着就是对各个游戏平台的移植拓展。在传出X360版的新闻后不久，这次又传来了推出PSP版的消息，看来厂家这次是不榨干玩家的眼泪和钱包誓不罢休啊。 [文：阳光成员 Solid]

在PSP平台上实现全语音

虽说这次移植有炒冷饭的嫌疑，但为了PSP版能够吸引更多FANS，制作组这次还是新增了不少的内容。除了保留PC版的全部内容外，游戏也增加了新的剧情和CG，而且这次除了主人公外，游戏还实现全程语音，因此本作的游戏容量需要用到两张UMD才能装下，这下玩家完全可以把它当作可以随身携带的动画来欣赏了。


▲全语音倾情演出相信会让玩家找到新的感动。

更加流畅与享受

为了能更好地发挥PSP性能，本作还特意加入了记忆棒安装游戏文件的功能，使用它玩家可以把游戏的音乐文件拷贝到记忆棒中，这样既免除了频繁读碟的现象，还可以保证游戏的顺畅运行。另外凭借PSP图像高解析度的性能，游戏中的部分CG也进行了重新调整，使整体的感觉更像是一部精致的动画片，所以大家可千万不要错过这样一款感动你我的作品。


▲图像方面的强化，玩家在拿到实际游戏时会有更真切的感受。

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 华丽的战斗持续升级中

PS2 ■マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち ■日版
角色扮演 ■Gust ■预定2008年5月29日发售

对于这款《工作室》系列的新作，厂商并没有急于公开游戏调合系统的相关情报，不过通过本次的短波中，我们还是能对游戏的战斗系统有一个大致的了解，某些基于前作战斗系统追加的细节相信会让战斗更加爽快，演出效果更具魄力。 [文：晴天]

同伴的力量

和前作一样，在战斗中我方进攻的回合可以让处于待机状态的同伴发动“支援攻击”，敌人进攻的回合则进入“支援防御”的特殊阶段，以保证濒死同伴的安全。而且从战斗画面中可以看到，似乎待机的同伴是显示在下方最右侧的区域，难道这次只能设定一名待机的同伴？

协力技

除了参加战斗的3名角色，处于待机的同伴还可以和某个特定的角色一起发动“协力技”，虽然这样不会像前作发动“支援攻击”时替换待机的同伴上场战斗，但是攻击的威力却会比普通的技能高出不少，看来本作搞好同伴间的关系将直接影响战斗的华丽程度。


▲女主角芙蕾丽卡和神秘女性发动协力技的画面，不断聚集的魔法能量到底会造成多大的伤害呢？

仍然健在的支援防御



实行“支援防御”时会出现系列经典怪物“ぷに”所形成的保护罩，而且画面的右侧还会出现可供玩家选择的项目，看来本作的战斗节奏会比较快，某些指令需要玩家在很短的时间内作出反应才能实现。

Unite模式初公开



在战斗中满足特定的条件会进入“ユナイトモード”（Unite模式），同时战斗的场景也会发生很大的变化，有点类似于前作的“Burst模式”。之后玩家需要从上场的三名角色中选择其一来发动终结技给予敌人毁灭性的打击，而更多的细节就只有等待官方公布新情报了。

学院的老师们来啦

既然是围绕学校生活展开的故事，老师和学生自然都是不能缺少的环节，而这次我们在老师的行列中还发现了前作中让人头痛的托尼和刚纳尔，这对冤家会用怎样的教学方针来对待我们的新主人公呢？



读者200寄语 **燃烧的鸡蛋：** 厚度上去了，编辑变多了。有人进来，也有人离开。不变的是对它的喜爱。祝愿你们能坚持下去，做到最好。我希望有一天，我能拿着UCG和我的孙子说：看，这就是陪着我走过几乎整个人生的好朋友。

星之海洋 二度进化

各种族的战士齐聚于此

[文：玛娜]

PSP ■STAR OCEAN Second Evolution
角色扮演 ■日版 ■Square Enix
预定2008年4月2日发售





切萨特·玛迪松

CV：水岛大宙
职业：术士
年龄：24岁
身高：173CM
体重：74KG
生日：2月16日

Noel Chandler

珍稀动物保护区的管理人，也是一个以守护动物为自己愿望的动物学者，很擅长和动物交流，整天都笑眯眯的，让人非常安心。不过由于他和周围人们不同的外形特征使他在平时的生活中也很苦恼，与克罗诺等人相遇后，为了保护心爱的动物们，他终于踏上了旅程。

关键点 纹章术

《星之海洋》的世界中，纹章术是一种类似于魔法的存在，除了女主角之外，还有很多同伴也很擅长于使用纹章术。纹章术可以攻击复数的敌人，也可以给同伴恢复HP，在战斗中有着非常大的影响力，下面就来为大家详细地解说一下纹章术的特征。

❶需要咏唱时间

纹章术和战士们使用的必杀技不同，想要发动需要一定的咏唱时间，在此期间被敌人攻击咏唱则会被打断，强力纹章术需要的咏唱时间则更长。

❷能打破敌人的无敌状态

无视敌人状态对其造成伤害正是纹章术的长处，当敌人进行特殊移动的时候，通常攻击很难命中敌人，而纹章术则可给其造成很大的伤害。

重制版的改良要素

1.世界地图上移动速度增加

重制后的PSP版对原来在大地图上移动速度偏慢的问题进行了处理，加快了移动速度，大幅减少了玩家花在从一个城镇到另一个城镇的时间，使游戏更加紧凑。

2.飞行生物大幅更新！

在PS版的《星之海洋2》中的飞行生物在重制版也得到了重生，除了操作性更好之外，其他方面也进行了改良，势必让旅途进行得更加顺利。



三种类的纹章术



攻击咒文

以给敌人造成伤害为主的纹章术，种类丰富，强力的咒文在BOSS战中可以起到奇效。



回复咒文

HP和异常状态回复的咒文，在战斗中是相当重要的存在。



辅助咒文

使同伴移动速度、攻击力上升，敌人的能力下降的咒文，会对敌我双方的状态造成影响以带来有利条件。

术士的类型

回复擅长型



蕾娜最擅长的纹章术是回复系与辅助系的咒文，还可以使用特殊的光属性攻击型咒文。

攻击擅长型



塞丽努擅长的是火属性和风属性的攻击咒文，可以学会很多强力的全体攻击咒文。

纹章术的6个属性

纹章术的属性被分为6种，各属性之间的关系请参见图标，使出与敌人属性相反的咒文可起到奇效，使用了属性相同的咒文则会削弱自己的力量。







诺艾路·钱德拉

CV：大浦东华
职业：战士
年龄：22岁
身高：164CM
体重：52KG
生日：10月22日
三围：85/60/84

Chisato Madison

对任何事件都有兴趣，并且带头追查真相的热血新闻记者，很擅长于情报收集工作，文笔也不错。值得一提的是她还擅长于格斗技，并取得了神宫流体术的免许皆传。

头文字D 最速传说





速度与技巧的碰撞 创造新的最速传说

PS3 ■頭文字D エクストリーム ステージ
竞速 ■日版 ■SEGA
预定2008年夏季发售

以山道飙移，飙车为卖点的“《头文字D》系列”向来受到很多街机玩家们的欢迎，而本作则是街机版《头文字D》最新作的移植版。借助PS3的机能，游戏最大程度还原了街机版的画面风格，不仅如此，主线模式“公路最速传说”可以让玩家感受到原作的剧情魅力，此外还支持全国各地的玩家通过PSN来进行网络对战，各位玩家联机游戏的选择又多了一个。 [文：阳光成员 黑X]



并未终结的故事

漫画原著描写的是名为藤原拓海的高中生家里做着豆腐店的生意，而他经常开车穿过崎岖的山路去周围地区送货，不知不觉中拓海便练就了一身开车的本领。最初他对飙车并无太大兴趣，但是在机缘巧合之下，他感受到驾驶爱车“86”与人竞速的快感后，便踏上了追寻公路最速之道。我们的故事自然以述说他的赛车生涯为主，穿插的各种事件也是完全原创的新情节。



▲由于采用了“实时水彩”的画面处理引擎，游戏的画面看起来更接近动画的感觉。

地狱羁绊 华丽的弹幕让你眼花缭乱





本作是2003年在街机上发售的一款飞行射击游戏，游戏共有5关，每关最后都有一个魄力十足的BOSS等待着玩家的挑战。虽然游戏表面上看起来也是传统的射击+炸弹的组合，但是凭借其独特的系统，依然受到了不少玩家的欢迎。本作的X360版除了画面的提升之外，还收录了街机版的全部内容和全新的鉴赏模式，支持LIVE联机对战等新要素，如果你还在为找不到刺激爽快的飞行射击类游戏而发愁，不妨试试这款游戏吧。

X360 ■ケツイ～絆地獄たち～ ■日版
射击 ■5pb ■预定2008年内发售

CHECK 获得高分的诀窍

本作最有特色的系统名为“核心锁定”，就是按下锁定键可以对周围的敌人进行锁定，之后本机两侧的飞行装置便会对敌人展开特殊攻击，同时锁定的敌人越多，离敌方越近，攻击威力越大。此外，在与敌人近距离交战获取高分的同时，会有一定几率出现道具，这也是鼓励玩家尽量在敌人刚出现时就将其消灭的做法。 [文：阳光成员 黑X]





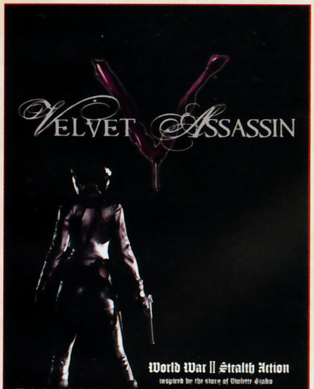
▲击毁敌机的距离越近，得分倍率越高，利用这点来获得高分吧。

读者200寄语 ORC：由一个什么都不懂的小P孩，到现在同学间的游戏百事通，由当时的一无所有，到现在的全机种制霸（掌机……），由70期买到200期，UCG陪我经历了太多太多的日日夜夜，不能一一尽数……在此，为UCG献上深深的祝福，祝UCG越办越好！

天鹅绒刺客 这是一个女性特工的真实故事

多机种 动作冒险 ■Velvet Assassin ■美版 ■Gamecock ■2008年第三季度发售

本文所介绍版本为PS3/X360版



■官方对本作的类型定义是：二战潜入动作游戏，真人真事的故事背景将给人更真实的感受。本作女主角原型Violette Szabo是二战中的著名女英雄。

《天鹅绒刺客》是一款在两年多之前就已经公开的游戏，当初暂名为《Sabotage》，但是自从公布之后，就再也没有音讯。如今开发商Replay工作室终于为其找到了发行商，也公开了游戏的进一步消息。

《天鹅绒刺客》可以说是一个女性版的《分裂细胞》，最吸引人的是它的剧情是根据真实的故事改编的。游戏主角是英国MI6情报机关女特工Violette Summer，她的现实原型名为Violette Szabo，是一位二战期间盟军的著名间谍，后来被德军抓获，1945年被执行死刑，享年23岁。游戏通过一种独特的方式展开剧情，讲述Violette Summer被德军抓后，在医院的病床上做了一系列的梦，而这些梦正是对她之前间谍生涯的回顾。



■敌兵对于周围环境的任何响动都非常敏感。



■游戏的光影效果非常出色，很容易让人想到《分裂细胞》。

与《分裂细胞》一样，玩家要躲藏在阴暗的角落中，悄悄靠近敌人将其击倒。在悄悄靠近敌人的时候，可以使用"杀戮动作"，本作总共准备了50多种杀戮动作。开发商为此设计了出色的光影效果，玩家可以利用对光源的操纵分散敌兵的注意力。敌兵的AI很高，周围环境的轻微动静都会引起他们的注意。在系统上，本作最大的特点是"吗啡模式"。当Violette在现实世界的病床中给自己打上吗啡，在梦境中的她就会具有超能力，进入子弹时间状态，一切都处于慢镜头效果。随着游戏的进行，吗啡模式和秘密行动能力都可以得到升级。

虽然如今的潜入型游戏不少，《天鹅绒刺客》这种根据真人真事改编的悲剧收场的游戏还是非常罕见的，喜欢此类游戏的玩家不妨一试。

［文：阳光成员 清国倾城］

装甲八师

多机种 主视角射击 ■Section 8 ■美版 ■Gamecock ■2009年第三季度发售

本文所介绍版本为PS3/X360版

刺破苍穹，超级战士降临！

想要在大作林立的主视角射击游戏类型中占领一席之地并非易事，必须要有独特的新创意才能吸引人们的眼球。《装甲八师》就是一款为玩家带来全新感觉的作品。本作讲述反政府军团Orion与地球防卫军EDF展开激战，玩家扮演EDF第八装甲师的成员，投入到世界各地的战争之中。

本作最大的创新之处在其"燃烧进入"系统。过去在主视角射击类游戏的多人模式中，当玩家战死之后，就会在一个特定的地点重生，再次投入战斗。而在本作中，当玩家战死之后，需要等待一定的时间，然后从近地轨道的飞船上向流星一样降落到战场，这时你可以像超级赛亚人一样冲破大气层，整个战场从星球上的一个小点逐渐放大，你可以在此过程中看到战场的格局。在即将落地时，需要打开喷气包才能平稳落地，否则就会像陨石一样扎入大地之中。Orion和EDF都在近地轨道部署了飞船，不仅可以直接派出士兵，甚至还可以空降坦克等大型载具。



■看起来在游戏中可以使用很多先进的武器。

《装甲八师》结合了《反恐精英》与《战地》等游戏系列的特点，战场规模非常庞大，至少绵延数英里。玩家需要通过争夺据点的方式不断推进，占领了一个据点之后，就会获得一种相应的优势，比如占领了一个雷达基地，就可以看到整个战场的情况；如果占领了工程师基地，就可以降低载具的损耗。载具在本作中作用重大，需要花费金钱购买，而杀敌或者占领据点都可以得到金钱。

［文：阳光成员 清国倾城］





▲超级赛亚人降临。

◀不仅战场广阔，战斗场面也会非常火爆。

神奇绿巨人

多机种 动作 ■The Incredible Hulk ■美版 ■SEGA ■2008年6月3日

本文所介绍版本为PS3/X360版

神奇绿巨人，终极大破坏！



■谁不服就把谁掰断

今年4月，世嘉宣布其已经与Marvel公司签署了一份跨时多年的合同，将由世嘉发行多款与Marvel的著名漫画有关的游戏。此次合作的第一款游戏即将于6月份与玩家见面，这就是将与电影同期推出的《神奇绿巨人》。

既然是以绿巨人为题材的游戏，当然离不开破坏这一主题。绿巨人甚至可以只用他的拳头就把整座楼给拆毁，而且通过破坏前往原本无法到达的地方。马路上往来的车辆也可以随手抓一辆起来当武器使用。造成的局面越混乱，就会提高绿巨人的愤怒值，因而学会新的能力，造成更大的破坏。本作的剧情以电影版为线索，还加入了一些仅在漫画中出现的情节和角色。当然还有众多的分支任务和迷你游戏等待玩家。

［文：阳光成员 清国倾城］



◀这么大一辆大巴也可以轻易举起。

伯恩的阴谋 谍影重重风云再起，杰森·伯恩杀出重围

多机种 动作 ■Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy ■美版 ■Sierra ■2008年第三季度发售

本文所介绍版本为PS3/X360版

马特·达蒙主演的《谍影重重》三部曲的最后一部《伯恩的最后通牒》在去年8月上映后大获成功，而主角杰森·伯恩也一跃成为了超级特工的代名词。近期由该部电影改编的游戏《伯恩的阴谋》即将在X360和PS3上发布。尽管电影改编的游戏一向为人诟病，但是厂商们依旧不遗余力地推出此类作品。而杰森·伯恩能是否能带给我们惊喜呢？

首先，从已公布的游戏视频中可以看出，游戏的场景细节勉强可以满足次世代的标准。但是人物建模稍显粗糙，而且主人公伯恩的面容一点也不像电影中的主演马特·达蒙，大概是没有获得肖像权的缘故，有点遗憾。

游戏的剧情同样由电影编剧执笔，而游戏的打斗动作也是由电影的武术指导来亲自设计。在电影中，伯恩与敌人之间激烈的近身格斗是影片的最大亮点，主角往往在瞬息之间就放倒数条大汉。而游戏中，为了使玩家不至于迷失在过于快速的打斗场面中，开发组绞尽脑汁地调整了各种场景下的格斗节奏。比较明显的就是玩家可以在子弹时间的状态下精准地打击敌人的不同部位，在瞬间放缓的子弹时间，格斗的美感被无限放大。玩过《黑客帝国 尼奥之路》的玩家可能会对此有所体会，不同的是本作中更多的强调近身格斗时候的实用技巧，喜欢一击致命。丰富的格斗方式让人大开眼界，击面、锁喉这种都是小儿科，偶尔使用一下踢裆或者是把对方的头按到马桶里也不能算是龌龊。


■精彩的格斗场面是要付出代价的，游戏中会有很长的教程来让玩家熟悉各种格斗方式和技巧。


▲游戏的重点是格斗和枪战，当然也少不了电影中出现的疯狂飚车场景。



游戏的很多背景物体都可以被破坏或者用来攻击敌人，场景与人物之间的互动性还是比较高的。如何更好地利用场景与敌人搏斗，是玩家要面对的首要问题。而伯恩当然不可能赤手空拳一路打出去，当使用枪械时。视角将会变为流行的第三人称越肩视角，相信很多玩家会非常喜欢这样的感觉。而射击状态的伯恩会拥有一种瞬间感知的本能，在这短时间的状态下，伯恩可以从场景中清楚地辨别敌人的方位以及可以利用的爆炸物和其他物体，从而瞬间为自己找到一条出路。这与电影中的伯恩拥有瞬间制定脱出方案的能力十分的相似。最后，游戏中比较难对付的是一些BOSS，他们往往拥有极强的攻击力和技巧，稍不留神就会被他们干掉，玩家们要小心了。

［文：阳光成员 狸猫柚子］


■使用时下流行的越肩视点进行瞄准射击。


■游戏采用了独特的引擎，带来一个阳光明媚、干净漂亮的大都市场景。

镜之边缘 何谓跑酷？请自行体验！

多机种 动作 ■Mirror's Edge ■美版 ■EA ■预定2008年内发售

本文所介绍版本为PS3/X360版

《镜之边缘》是位于瑞典的DICE工作室开发的一款新概念游戏，之前这家公司的代表作是"《战地》系列"，而这款游戏与其以往的任何作品都不同，在介绍这款游戏之前，大家先要了解一下"跑酷"(Parkour)运动。

跑酷运动起源于法国，现在在世界各地都很流行。该运动把整个城市当作一个大训练场，一切围墙、屋顶都成为可以攀爬、穿越的对象，用行云流水般的流畅动作在环境复杂的都市街头畅行无阻。而这款《镜之边缘》就是用主视角进行的跑酷运动。游戏发生在一个近未来世界里，由于警察监听了所有的电子通信，因此人们开始通过传统的送信方式传递机密信件和物品。玩家扮演的送信人叫Faith，在送信的过程中为了躲避警察、保安乃至新闻机构的直升机而夺命狂奔，偶尔还要加入到打斗之中。

冲力是本作的重要概念，很多动作都要依靠足够的冲力才能完成。比如从屋顶上跳下，着地时做出一个漂亮的前翻动作，依靠此冲力紧接着迅速跳上前面的栅栏。玩家只有几秒钟的时间分析周围的地形，游戏中的"Faith Vision"系统会将场景中可以利用的地方用特殊颜色标出，你要做的就是朝着标有特殊颜色的地方极速狂奔。

［文：星夜］


■连SWAT的直升机都来了，看来非法送信罪名不轻。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 ACE飞行员

你好，读者朋友，现在我想向你提个问题：你是否留意到“黄金眼”中对每款游戏的一句话点评呢？这句点评是我们择优选用的。算是对这款游戏的感言总结。当然，根据个人喜好不同，所写出的感言也会有很大区别。本期《死刑犯2》的一句话点评是由地狱伞兵写的，当时我看了之后就问他：为什么不是“让你在黑暗与压抑中杀出个张学友。”，而地狱伞兵的回答却更加出乎我的意料：“－－你想像力很丰富……我说的是电影名！”（注：恐怖电影《杀出个黎明》）。好了，以上是和读者扯些废话，下面交待一下正经内容。以后“黄金眼”栏目将在一定程度上加大点评游戏的数量，相关游戏多以国内上市游戏为主。

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×3

忍者龙剑传 龙剑



推荐玩家人群

●历代《忍龙》的忠实玩家。●为追求刺激而不惜虐待触摸屏的玩家。●想尝试一下操作另类的动作游戏的玩家。

热血推荐　总分 25

地狱伞兵

我惊叹了！板垣半信没有让玩家们失望！能在NDS上玩到一款以这种操作方式进行游戏的原汁原味的《忍龙》，这实在让我太激动了。游戏的画面绝对是NDS上顶级的，几乎保留了所有的攻击方式，快节奏的战斗让人欲罢不能！敌人的攻击欲望非常强烈，让你时刻都处在高度集中的状态。

胜负师

这款因为坂垣儿子的意愿而诞生的游戏并非“儿戏”，其中有不少的闪光点。因为本作对于动作流畅程度的注重，让人们没有把注意力集中在受容量和机能限制的3D画面上。触控操作与系统间的互动很有新意，同时爽快感的表现也不俗。只是操作精度不足以及难度较低会让玩家有些不爽。

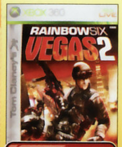
ACE飞行员

本作是“扬长避短”做游戏的典范。能够将原作的精髓几乎毫无遗漏地搬到NDS上，并且较好的解决了操作问题，这对于“忍龙FANS”来说值得激动，对于普通玩家来说也是一次不错的体验。游戏在音效方面的表现同样不俗，原作中许多经典音效都得以保留。喧闹的敌人被斩杀成粉末给人带来强烈的快感。

■目前为止NDS上最值得一玩的3D动作游戏。

■NDS■卡片■Tecmo■Ninja Gaiden Dragon Sword■动作■2008年3月20日■1人■无对应周边

彩虹六号 维加斯 2



推荐玩家人群

●军事行动游戏及现代兵器爱好者。●具有强烈合作意识的玩家。●喜欢动脑筋，善于分析现状的玩家。

热血推荐　总分 24

ACE飞行员

本作画面的整体素质确实不及前作。不过当你投入到斗智斗勇的战斗后，游戏还是会让你感叹：这就是《彩虹六号》的魅力啊。细细品味，其实游戏在地形的变化上比前作丰富，难度也更高些，队员不再像前作那么神勇，这让玩家的责任更重。新系统和大大强化的网战模式是让本作的耐玩度延伸了不少。

Gouki

画面与系统均没有实质性的进步，部分场景还存在少许的拖慢，不过游戏依然能让人保持相当高的投入度，这也是本系列最可贵之处。单机故事模式难度的提升让人感觉有很挑战性，新的升级解锁武器系统也增加了游戏的深度，各种细节要求拓宽了游戏技战术层面的思路，多人联机故事模式乐趣十足。

地狱伞兵

怎么说呢，整体来说游戏非常棒！专业的设定绝对不会让反恐迷们失望。与队友间的配合在游戏中尤为重要，很好地突出了合作这个理念。而多人合作更让游戏增色不少。但是与上一作相比进步实在太小，画面毫无改变，系统几乎没什么进化，虽然增加了开阔场景，但是掉帧现象让人感到失望。

■前作的威力加强资料片。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Ubisoft■Tom Clancy's Rainbow Six Vegas2■主视角射击■2008年3月18日■1～16人■无对应周边

装甲核心 for Answer



推荐玩家人群

●对机器人游戏有着特殊追求的玩家。●乐于不断挑战高难度的玩家。●期待以更加真实的感觉组装机器人的玩家。

热血推荐　总分 24

地狱伞兵

本作的新增要素真的让人感到惊喜，真正体验到了次世代的《装甲核心》。最大的看点自然是与巨大敌人的交锋，不管是整体还是局部，这些大家伙都做得有模有样。高速战斗让人体验到了前所未有的畅快感，完全是全新的体验。另外，游戏难度还是一如既往的高，对于刚接触的玩家来说会比较困难。

ACE飞行员

本作给人的最大感觉就是速度感！与以往大不一样的是本作的战斗节奏提高了很多，这对操作又提出了更高的要求。整个战斗一如既往的畅快淋漓，武器和改装系统依然丰富。名家设定的机体也为游戏增色不少。但是游戏的难度比起以往不降反升，这成为了让新玩家接触本作的最大障碍。

火云

游戏的速度感相当出色，与巨大敌人对峙很有魄力。高速战斗能够给玩家带来前所未有的兴奋感，但是高速化也给瞄准造成了一定影响，使游戏的难度有所提升。游戏的难度设置不太合理，初期的教学关卡之后很快便会遇到高难度关卡，初学者可能会很难适应。游戏的视角也存在着少许问题。

■让你体验蚂蚁VS大象的感觉！

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■FromSoftware■アーマード・コア for Answer■动作射击■2008年3月19日■1人■无对应周边

重生传说



推荐玩家人群

●“《传说》系列”的FANS ●热衷于PSP游戏的玩家。●喜欢角色扮演类游戏的玩家。

总分 23

晴天

游戏保留了PS2版的所有内容，除了将显示方式更改为16：9外，斗技场的回归和一些战斗细节的修正还是能让老玩家找到一些新的乐趣。中断记录功能和PS2版差别较大，即便是再次读取也不会消失，所以很适合挑战高难度的迷宫和BOSS。对于新玩家来说更是一款不可多得的移植作品。

纱迦

对本作的三线战斗系统有些反感，不过单就移植度而言非常不错。除了画面有些缩水外，其他内容和PS2版相比不逞多让。PS2版的全部BUG也得到了修正，此外还增加了斗技场等全新要素。大地图上的移动非常流畅，战斗前后的读盘也令人满意。之前担心的语音也得到了全部保留。

玛娜

本作还是继承了“《传说》系列”重制游戏厚道的传统，除了有PS2版的原有内容之外，还加入了玩家们所关心的斗技场和画廊要素，对应掌机所特有的中断功能也非常适合随时拿起来游玩，游戏的画面在PSP上得到了完美重现，颜色非常鲜明，没有玩过PS2版的玩家就从本作开始体验吧。

■与PS2版90%接近！

■PSP■UMD■NBGI■Tales of Rebirth■角色扮演■2008年3月19日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS



推荐玩家人群

●哆啦A梦饭。●对同名电影感兴趣的玩家。●喜欢动作解谜的玩家。

总分 23

■双人合作系统乐趣无穷。

火云

游戏针对低年龄市场的意图明显，为玩家准备了详细的教学提示，很轻松就能将游戏进行下去。玩家需要利用大雄与哆啦A梦切换小道具来解开谜题，但是切换道具的过程显得有些过于复杂，拖慢了游戏的节奏。关卡中隐藏着大量的道具素材，将它们收集后便能制作出更多的秘密道具，增加了可玩性。

晴天

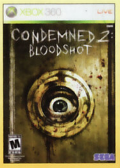
由于是结合剧场版推出的同名作品，所以受众面也是年龄偏小的玩家，简单的操作和适中的难度可以让玩家很轻松地通关。游戏中不但有哆啦A梦的众多法宝登场，它们不同的功效也让攻克关卡的过程充满变化，甚至切换不同的伙伴还能使用个人专有的技能来攻击敌人，场面逗趣可爱。

多边形

根据最新电影版改编的游戏，可爱的画面将是吸引玩家的地方。游戏主要强调道具使用和同伴援护，合成道具的设计也很赞。在传统横版动作过关的基础上加入了一些小游戏性质的要素，只是这些小游戏和关卡BOSS一样颇有些难缠。而且道具切换的界面不太友好，演出效果方面如果能更丰富就好了。

■NDS■卡片■SEGA■ドラえもん のび太と绿の巨人传DS■动作■2008年3月6日■1人■无对应周边

死刑犯2 充血



推荐玩家人群

●懂得欣赏和享受阴暗美的人。●能够经受住强烈心理冲击的玩家。●反应能力较好的玩家。

总分 22

■让你在黑暗与压抑中杀出个黎明。

地狱伞兵

游戏的系统相当出彩，徒手攻击的感觉做得相当到位。游戏中还能拾取一些你意想不到的东西作为防身武器。但是枪械类武器的设定让人感到不太适应。本作剧情安排还算不错，现实与梦境的穿插增添了不少神秘感。处在狭窄空间时，游戏画面还是不错的，但是开阔地带的贴图实在让人不敢恭维。

ACE飞行员

本作在继承前作游戏方式的基础上，对于近身肉搏的战斗有了更细腻的刻画。新加入的类似QTE的按键系统让战斗变得更加暴力，投入感自然也大大增强。游戏场景的制作水准良莠不齐，有些气氛刻画十分到位，而有些却带有明显的拼凑痕迹。对于射击战斗，本作制作得太马虎，几乎无法让人瞄准！

火云

游戏与前作相比变化不大，依旧延续了阴暗的世界观设定，前几关的场景效果出众。但游戏大部分时间都处在偏暗的场景，加上在转动视点时稍微有些丢帧，所以在进行解谜是容易感到头晕。虽说游戏为玩家提供了多种对付敌人的武器，但是实际上能够拿到手中的并不多，武器的打击感上也存在少许问题。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■SEGA■Condemned 2：Bloodshot■动作冒险■2008年3月11日■1人■无对应周边

影之传说2



推荐玩家人群

●喜欢前作并渴望重温旧梦的人。●热衷于忍者题材游戏的玩家。●喜欢怀旧风格游戏的人。

总分 22

■向经典致敬的怀旧之作。

炎骑士

在接触本作之前，一定要摆正自己的游戏心态。说句实话，用常规的标准来衡量这款游戏是不切实际的。因为本作是一款纯粹向经典致敬的游戏。游戏本身的素质并不是取决于游戏厂商的制作投入度和制作实力，而是完全需要以前作的审美标准来判断。游戏中的每一处细节无不是前作的延续。

胜负师

从FC到NDS，《影之传说》跨越了世纪才被称之为"系列"，对于老玩家来说感触会比较多。而游戏本身带有更多的时代特征，有着更符合现代玩家审美的角色、关卡、技能以及BOSS设计。同时，游戏又融入了不少怀旧复古的元素，和SFC时期很多出色的2D动作游戏异曲同工。

ACE飞行员

有板有眼的人设是刚开始最吸引我的地方。很遗憾，我并没能在本作中找到太多与过去街机版和FC版的共鸣。不过本作算是近期比较难得的2D过关动作游戏，玩起来还是很有复古感觉的。有几场BOSS战制作得比较出色，展现了这类游戏独特的魅力。如果游戏在打击感上能够再考究点就好了。

■NDS■卡片■Taito■影之传说-THE LEGEND OF KAGE 2-■动作■2008年3月13日■1人■无对应周边

世嘉超级明星网球



推荐玩家人群

●网球游戏爱好者。●世嘉游戏铁杆粉丝。●渴望通过Wii游戏来健身的人。

总分 22

■卡通风格的温布尔顿大赛。

炎骑士

Wii的操作方式对于表现网球运动实在是再合适不过了。游戏本身针对众多世嘉游戏角色的特点引入了必杀技的概念，游戏的策略性也因此而大幅度提高。取材自世嘉多款知名游戏系列的场景和人物元素使得游戏的耐玩度大幅度提高。游戏美中不足之处在于可供收集的资料元素太少。

火云

世嘉并没有因为多平台而敷衍了事。游戏十分厚道的专门针对了Wii主机的特性而对游戏进行了比较大的调整，轻松易上手的操作非常适合多人同乐。众多世嘉明星角色的出场是游戏的一大亮点，玩家一定能够从中找到自己喜爱的角色。与其他版本相比，Wii版是最"好玩"的一个版本。

Gouki

三种操作方式并存让不同的玩家都能够找到适合自己的玩法，对世嘉旗下角色有爱的玩家一定会乐在其中。游戏本身与其他的同类合家欢网球游戏类似，从普通的击球上网到华丽超现实的必杀技一应俱全，原创的任务模式让你身处熟悉的世嘉各时期的名作当中，一边运动一边怀旧，倍感亲切。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■Sega Superstars Tennis■体育■2008年3月18日■1～4人■无对应周边

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你



推荐玩家人群

●"《樱大战》"系列的死忠。●苦等《风来的西林》新作的玩家。

总分 21

■冲着史上最全的阵容，也不要错过！

晴天

又是一款和其他游戏相结合的"《不可思议迷宫》"系列衍生作品。游戏的剧情虽然有点天马行空，但是幽默风趣的对话总能让人会心一笑。迷宫探索的部分可以带同伴协助攻关，所以难度并不高，借由支线任务提升好感度也算是系列经典系统的另一种表达方式，另外精心设计的各种装备造型非常恶搞。

玛娜

和"不可思议的迷宫"结合后的全新作品，不过迷宫的部分比较简陋，道具系统、怪物设定都有些粗糙，随机生成的迷宫缺乏变化感，好在文字冒险的部分还是维持了系列一贯的素质，游戏中充溢着大量令FANS怀念的要素，甚至可以通过麦克风直接叫出女角们的名字，推荐给系列FANS。

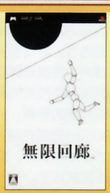
纱迦

从《不可思议的迷宫》角度出发，算是一款中规中矩的游戏。不过由于和系列之前的类型差得太远，系列的死忠未必能够接受。可能正是出于这点考虑，游戏中同伴的实力很强，道具设定也很方便，因此玩起来不会觉得太难。系列特有的LIPS回答系统得到了保留，玩起来同样很有临场感。

■NDS■卡片■SEGA■ドラマチックダンジョン サクラ大战 ～君あるがため～■角色扮演■2008年3月19日■1～2人■对应Wi-fi无线联机功能

无限回廊/echochrome/SCEJ/益智/PS3　评分 22

无限回廊



推荐玩家人群

●具有空间感与良好判断力的挑战者。●不容易眩晕的身强体壮者。●对异质游戏有兴趣的品尝家。

总分 21

玛娜

本作的画面可能会让很多人难以适应，说它是PSP上画面最简陋的游戏应该也没有什么值得争议，不过抛开简单的画面，这个超越常识的世界确实可以吸引你。游戏的整体难度比较高，谜题也很有挑战性，可惜包装能力不佳，时间一久很容易感到厌倦，如果像《紧急出口》一样包装一下就好了。

纱迦

游戏的玩法看似古怪，其实很容易理解，但运用到游戏中又是另外一回事。游戏的乐趣便是在这3个阶段中得到的。关卡设计简约之极，反而能给人留下深刻的印象，找出解法的话会很有成就感。有时想破脑袋也找不出解法，有时随便一转反而能够轻松过关，这样的情况丰富了游戏的乐趣。

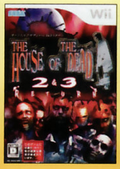
晴天

游戏最大的特色就是利用人的视觉盲点或错觉来找到原本不存在的道路，帮助小人完成过关目标，难度比常规的直观性解谜游戏高很多，尤其是对缺乏空间概念的玩家来说，几乎无从下手。为了方便玩家解谜，游戏中还有加速和停止时间的设定，不断地尝试与思考后过关让人很有成就感。

■画面简陋，乐趣却不简陋。

■PSP■UMD■SCEJ■echochrome■益智■2008年3月19日■1人■无对应周边

死亡之屋2&3 Return



推荐玩家人群

●想发挥Wii Zapper的玩家。●追求高难度挑战的玩家。●对恐怖和丧尸题材感兴趣的人。

总分 20

纱迦

游戏的经典程度是无庸置疑的。这次在Wii上移植，除了简单移植外，还增加了一些全新的模式，绝非简单地照搬街机版。不过2代的读盘连DC版都不如，令人费解。再就是用Wii Zapper和手柄玩都比较费劲，加上游戏的难度够高，不狠下工夫练习的话，就连通关都是奢望。

多边形

一次能入手系列两代作品算是比较划算，虽然内容上没有什么更新，但480p效果的二代可是以前玩不到的哦。就算拿着Wii Zapper，游戏感觉和街机光枪射击也有着一定差距。游戏过程还算爽快，不过没有存档点可能会让不少人比较头痛，权当是休闲娱乐发泄压力的游戏也未尝不可。

ACE飞行员

游戏高强度、高频率的射击和Wii Zapper的配合显然不是很协调。加上Wii本身的操控感应有一点点的延迟，使得游戏的流畅度打了个折扣。世嘉并没有对原游戏的难度和内容进行调整，这使得本作对于玩过这两款游戏的玩家缺乏足够吸引力。新加入的游戏模式没有什么新意，让人感觉很廉价。

■一币通关，你是传奇！

■Wii■DVD-ROM■SEGA■THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 Return■光枪射击■2008年3月13日■1～2人■无对应周边

寂静岭 起源



推荐玩家人群

●没有玩过PSP版的玩家。●想在PS2版上看清所有角色脸部的玩家。●觉得大电视比较有带入感的玩家。

总分 19

玛娜

本作是一款名副其实的移植游戏——除了改变对应机种之外，几乎没有任何变动。游戏仅对画面进行了强化，搬上家用机后流程过短的问题也严重显露出来，玩过PSP版的玩家就不用尝试了。游戏的整体画面偏暗，且不能进行亮度调节这点很不体贴，不过就气氛渲染上来说倒是有所增强。

火云

与其说制作厂商想让更多的玩家玩到该作，倒不如说Konami想趁机再捞上一笔。虽然本作的PSP版获得了不错的口碑，但是原封不动地直接将游戏搬到PS2上显然诚意不足。从画面到操作感，从过场动画到隐藏要素，将游戏打穿后感觉和原作没有任何不同，Konami该好好检讨下了。

多边形

如果说PSP上的本作可以傲视群雄的话，那么在PS2上这样毫无诚意的纯属打捞成本的移植就简直是令人发指了。不仅没有增加任何新要素，就连画面都向PSP看齐，真是“完全移植”了。标题“起源”也是拉扯的忽悠大旗，外传性质的故事并不那么讨巧，玩过PSP版的就没必要尝试了。

■超不厚道的移植之作。

■PS2■DVD-ROM■Konami■Silent Hill Origins■动作冒险■2008年3月4日■1人■无对应周边

瑞奇与叮当 尺寸事件



推荐玩家人群

●系列死忠。●没玩过PSP版的玩家。●喜欢收集的玩家。

总分 19

火云

用“完美”移植形容这款游戏再合适不过了，本作在PSP上是一款不错的游戏，但把它照搬到PS2上就不是那么回事了。游戏的画面糟糕透顶，几乎没有做任何优化，PSP分辨率问题特有的“噪点”都完全保留。比PSP版晚一年才上市也让游戏毫无新意，建议玩过原作的玩家就不要再尝试了。

胜负师

逆移植大军中的又一名成员，总体表现中规中矩。游戏本身的素质还比较高，卡通风格打斗、射击、动作解谜、竞速、收集成长等要素与设计精良的平台部分，让玩家深入系统后便会有很畅快的感觉，“注重附加内容的平台动作游戏”的系列定位在本作中也有充分表达。但画面是本作的软肋。

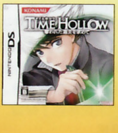
ACE飞行员

PS2上刮起的逆移植潮流仿佛在自我宣告这款老主机的彻底没落。原作放在系列来说算是一款综合素质较差的作品，而如今来到PS2那我们只能表示失望。游戏完全就是PSP版，没有增加任何新内容，如果你用大电视玩会暴露出画面中存在的诸多缺陷。如果你只有一台PS2，可以用本作来打发时间。

■捞钱意图太明显。

■PS2■DVD-ROM■SCEA■Ratchet & Clank：Size Matters■动作■2008年3月11日■1人■无对应周边

时间空洞



推荐玩家人群

●略通日文的玩家。●推理小说或侦探小说爱好者。●对此类型游戏接触较少仍保持了新鲜感的玩家。

总分 17

玛娜

游戏的整体素质还可以，需要玩家使用时空笔改变过去的设定在同类游戏中也很新奇，至于调查部分则和《逆转裁判》有些相似，也有详细的线索和资料可供随时查看，不过由于本作对下一步的提示比较模糊，不专心看对话比较容易卡住。游戏最大的问题在于流程过于单一，耐玩度偏低。

火云

2D的游戏画面十分精致，丰富的人物表情让人感觉在看漫画一样，配合适时的音乐让玩家在阅读文字时也不会觉得无聊。“笔”系统在流程中的作用非常重要，但是过分强调使用该系统来发展剧情，在游戏中后期未免会出现审美疲劳。剧情的安排上与同类优秀推理式游戏相比也显得有些稚嫩。

晴天

游戏中玩家需要利用触控笔圈选场景中的特定地点，利用返回过去的能力来改变现在世界所发生的一切。无论是剧情还是系统上都拥有足够的新意，同时也考验着玩家的细心程度，在游戏留下的各种线索中找到改变现实的突破点。另外游戏的主题歌与游戏整体的基调非常符合，结合剧情聆听还能发现新的感动。

■本作幻想了时间机器的另一种形态。

■NDS■卡片■Konami■TIME HOLLOW ～奪われた過去を求めて～■文字冒险■2008年3月19日■1人■无对应周边

转折点 自由的陨落/Turning Point：Fall of Liberty/Codemasters/主视角射击/PS3、X360 评分 15

大乱闘スマッシュブラザーズX エックス



REVIEW BY | 炎骑士

游戏时间 50 小时以上

黄金珍藏

任天堂全明星大乱斗X	Nintendo	动作
Wii 大乱斗スマッシュブラザーズX		日版
2008年1月31日	1～4人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 28 满分 30

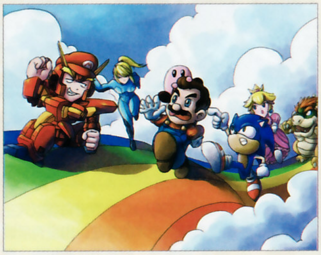
能够在今年春节期间玩到这样一款优秀的游戏是一件很幸福的事。

这款迎春大作推出至今已经一个月有余，想必它在许多玩家心目中的地位早已固定下来。作为一款充满喧闹气氛的游戏，《任天堂全明星大乱斗X》对得起当初人们对它的期盼。不俗的游戏素质足以保证接触过它的人爱不释手。

丰盛的节日大餐

如何让游戏变得更加耐玩，这是每个游戏厂商都必须认真面对的问题。不论多么具有爽快感，不论剧情多么感人，如果一个玩家在接触游戏之后三两下就把这款作品的全部内容摸得一清二楚，那么这款游戏无疑会让每一个对它给予厚望的玩家感到一丝失望和遗憾。所幸，《大乱斗X》具有足够的耐玩度，对于这款降临在春节期间的重头游戏来说，我们没有任何理由不把它当作一道丰盛的节日大餐来大快朵颐。甚至可以说，在这款游戏中浅尝辄止绝对是暴殄天物！在单人模式中，且不说那流程漫长的原创冒险故事“亚空间的使者”，仅仅一个竞技场模式就已经足够玩家反复钻研了。至于那个为多人游戏而准备的“大乱斗”模式则更不必多说。

不论是独自享受还是与大家一起分享，这款游戏的魅力都能够从多个方面渗透出来。尽管那与时代相脱节的游戏画面会让人久看之后感到心中不快，但游戏本身各个方面的优秀程度足以弥补这个缺憾。



一碗水端平

对于这个略显年轻的系列游戏来说，“全明星”无疑是最大的噱头。数十名来自任天堂游戏作品中的角色在这里汇集一堂，先不说那关公战秦琼式的对战情景，单凭借这壮观的出场阵容就足够吸引无数玩家的目光了。诚然，这种将各路英雄集结在一起的方式是今年来各个游戏开发商制作乱斗类游戏的主要手段之一，单回顾以往的多款此类游戏，我们不难看出，游戏中对角色之间平衡性的把握均存在着或多或少的欠缺。特别是那些改编自当红动画作品的乱斗类游戏，参战角色的实力水平往往会被原作中的设定所套牢。不论是仅仅对游戏本身产生兴趣的玩家还是原作动画的死忠，在简单地熟悉一下游戏之后就会将各路角色的能力差异摸得一清二楚。如此一来，多人对战时就会经常出现游戏双方均将自己所选用的角色定格在较少的几名强势人物上，而对那些能力平庸甚至极度放水的小角色不屑一顾。反观《大乱斗X》，尽管参入本作的角色来自不同的世界，各自原本所具备的能力也完全不同，但我们在游戏中可以深深体会到老任的做法：既然已经是一勺烩了，那么索性就不要再按主菜配菜来区分。

不论玩家选用的是动作轻盈的林克还是体态笨拙的库巴，只要熟练运用，都能够找到克敌制胜的窍门。尽管某些角色不免存在过于霸道的招式，但纵观游戏中可供选用的数十名角色，还没有哪一个能够在真正意义上称得上独当一面。一碗水被端得很平，玩家在游戏过程中渴望尝试新角色的冲动自然就会增大，尽管比赛场景和角色的数量是固定的，但是玩家在反复尝试不同角色时令这两个元素按照不同的顺序进行排列组合，至此，游戏乐趣的增加就不再是简单加成效应了。游戏中没有一个废柴角色，能够做到这一点并不容易，而任天堂的确做到了，这难道还不能说明问题吗？

品味经典

上帝说，世上要有光。任天堂说，游戏要好玩。

一款游戏让玩家觉得好玩，这其中的因素自然是多方面的。在这款游戏中，除了大杂烩式的名角连环唱以及简单易上手的操作方式之外，各种各样逗趣儿的小花絮更是让游戏变得更为充实饱满。任天堂将自身所拥有的庞大游戏资源整合到了这款作品之中，只要你细心寻找，只要你曾经体验过那些来自任天堂的经典作品，那么《大乱斗X》中将会有无数让你为之感动的细节。当作为隐藏元素的《马里奥兄弟》初代游戏场景出现在眼前时，童年时代与小伙伴们为获得一次操纵水管工的机会而争抢手柄的那一幕会在下意识中像老电影一般在我们的脑海里快速闪过。当你通过反复挑战将游戏中所具备的收集要素完美达成之后，你甚至会发现，这款游戏简直就是一座任天堂专属的资料库和博物馆。那些经典名作的发售时间、任天堂主机的历史、多款名作的体验以及那些早已脍炙人口的悦耳旋律，都被置于这张薄薄的光盘之中，只要你渴望，只要你努力探求，它就会给你带来同等程度的回报。



▲“关公战秦琼”是本作的一大特色。



▲怀旧风格的游戏场景勾起了很多人的美好回忆。



▲丰富的隐藏要素令本作的收藏度直线上升。



▲众多的游戏模式满足了玩家反复挑战的需要。

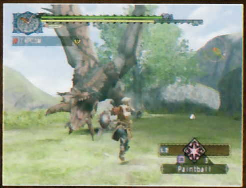
文 火云 协力 阳光成员 黑X 美编 anubis

特稿 FEATURED ARTICLE



狩猎之魂的进化
“《怪物猎人》系列”回顾

世界观综述



游戏最基本的理念就是狩猎以及讨伐巨龙。《怪物猎人》是一个前所未有的游戏系列，它大胆地抛弃了许多网络游戏中惯用的中世纪欧洲风格的舞台以及魔法等超自然技术的设定，为玩家打造出了一种原始的狩猎生活的世界观。这是一个展示类似于恐龙的巨大生物存在的世界。玩家在面对飞龙，或者是被称之为“怪物”的敌人时，展现出的是一种非同寻常的气魄。这种野性并豪迈的气魄也正是游戏最吸引人的地方。

“龙”作为这个世界的生物，不由得让人联想到恐龙，特别是被称为蓝速龙的小型食肉恐龙，它简直就和我们常在科幻电影中看到的一样。而其他的中型的食草恐龙、大野猪、巨大蜜蜂一样的昆虫等甚至是现实中就存在的怪物也在游戏中粉墨登场。当玩家踏上狩猎场所时，就好像来到了史前世界，代入感满点！

在游戏的怪物之中有一种被称之为“飞龙种”的大型龙拥有特殊的能力，它们也是在系列封面中曝光最多的家伙。飞龙在游戏中有着独有的气质，它们有时挥动着巨大的翅膀在天空盘旋，有时喷射出巨大的火球，或者放出独特的气体，这些都将自己与其他生物明显区分开来。但是，那些特征仍然只是为了适应生态环境，它们始终只是作为一个物种的个体而存在着。

当飞龙已经逐渐被猎人们所熟悉之后，另一种被更多谜团所包裹着的“古龙种”(《怪物猎人2》开始出现)便粉墨登场。比起上面所说的“飞龙种”，“古龙种”更有着可以带来“天灾”的特殊能力。比如利用身体周围的风压防护并反弹弓箭，或利用粉尘爆破原理引起周围一定范围的大爆炸，这些能力都在遍布泥土气息的原始生态世界中绽放异彩。

讨伐怪物、又或者捕获怪物，这个世界的猎人就是就是在这样的生活中不停地探索着自己的目标。在《怪物猎人2》之后，“讨伐”和“捕获”统称为“狩猎”。狩猎之魂也是在这个世界中猎人所追求的终极目标。

猎人的武器

在《怪物猎人》的世界没有可以凭空生成道具的炼金术的存在，也没有所谓的“魔法”的概念。但是与此相对的，可以利用怪物的素材、矿石等为原料，利用锻造技术以及材料的特点打造出冒火的剑、放电的长枪等看起来超自然的道具。这是活用素材的特性所研究设计的产物，就好比一个人有技术的话就可以做成各种工业产品一样。

本作的魅力之一就是各色各样的装备品。除了在商店中购入以外，利用任务中探索到的各种材料通过生产、强化、改造等手段可以获得更加强大的武器。其中有些贵重的素材也是只有在“在线”模式才可获得，这让不少猎人对一些高级武器垂涎三尺。利用狩猎所获得的怪物的毛皮、内脏等不同部件来打造不同的武器，这也与其他一些幻想作品区别开来，外观狂野粗放的武器在游戏中占据了主导地位。关于武器，因为武器不同操作方法也是完全不一样的，多数人还是根据武器的特性选择一把然后在狩猎中各司其职比较好。这样才能在团队配合的狩猎中做到合理分工，事半功倍。



读者200寄语 狂月：煽情的话就不多说了，200期算什么？希望UCG可以出到第2000期！

猎人的防具

和武器一样，利用在狩猎区域得到的矿石、骨等道具，还有从怪物身上剥取的素材，可以打造出各式各样性能的防具。并且根据素材以及设计思想的不同，防具的外观也是极富变化。比如利用弱火的怪物的素材做出的防具同样会弱火，毒属性的怪物的素材则可以打造出耐毒甚至毒无效的防具。像这种将怪物的属性等特性，反映到其素材所作的装备的性能上的列子不胜枚举。

防具还有着“技能点”累加值发动特殊的辅助效果的设定，当装备的防具某一项“技能点”合计超过一定值时便会发动该技能。玩家可以根据自己的喜好来进行技能的选择与搭配，让战斗更加有利。此外还有一些饰品也会追加各种效果的技能点，并且防具还有“孔”的设定，可以让玩家通过镶嵌“宝珠”来增加技能点。技能中既有增加能力的正面技能，又有诸如增大体力消耗等负面技能，并且各种技能是可以同时起效果的，所以有时选择技能时多少也会伴随着一些风险(游戏中最多只能同时发动5种技能)。





要想利用怪物的素材来打造防具，首先必须要打倒他们才行。如果你拥有一套以某个怪物为名的装备，自然可以当作打倒过这个怪物的证明。越是强大的怪物其素材所打造的装备无论从性能上还是稀有度上都是更胜一筹。身裹一套强力怪物的素材所打造的装备，与其说是展示自己的猎人技术，其实更多的是体现出一种象征着自己地位的荣耀。

除了根据素材的特征设计的防具外观以外，还有厨师、忍者、武士、女仆等从中世纪到现代的服饰得到灵感而创造出的装备。模仿怪物所戴的装备也不少，而且更是超越了武器所给角色带来的外观变化，但是这些服装除了恶搞之外多半起不到其他任何作用……此外根据玩家选择角色性别的不同，装备的外观也是有着很大区别。男性装备多为重铠甲之类的防具，而女性则是以类似于礼服之类的防具居多，并且和泳装一样，大腿和胳膊部分也是露出的比较多。当然也有一些装备也是有性别区分的，比如女性专用之类的。不然，很难想像一个壮汉穿着女仆装出去狩猎的情景。

也许有的玩家只是看“防具”两个字，自然会纯粹得觉得防御力越高越好，不过多彩的防具搭配组合带来的外观上的奇形怪状也是非常有趣的事。况且在这个游戏中，防御力并不是非常重要的因素，大多玩家会比较重视装备的技能、属性等实在的作用。游戏中还存在着许多防御性能不高，但是外型特殊有趣；有的防具拥有多个“孔”可供玩家自行进行技能搭配；有的防具则是具有较高的属性耐性。

在《怪物猎人 携带版》中制作的武器可以进一步强化，生产防具是同样的系统，如果不依靠生产是无法获得防具的。《怪物猎人 携带版 2nd》中通过给予必要素材和费用便可强化防具。同种防具根据强化时使用的素材不同从而产生强化分支，有单纯强化的路线，也有发展型的路线“G/D/F”，还有重视带“孔”装备以方便技能搭配的“U”型路线，以及纯粹的重视防御力的“S”型路线，各路线的防具在一些细节设计上以及颜色等方面有所不同。与其他版本不同的是，《怪物猎人 携带版 2nd》中则需使用一种叫“铠玉”的特殊矿石来强化防具的。

怪物猎人

■机种 PS2
■发售日 2004年3月11日
■销量 约29万套



也许连Capcom自己也没有料到《怪物猎人》这款带有实验性质的作品，在今后的几年中能够迅速成长为社中的摇钱树。作为“《怪物猎人》系列”的第一款作品，游戏在发售前无论在玩家还是媒体中都没有获得太大的关注。但是，游戏独创的内容在发售后受到了不少玩家的好评，耳目相传、奔走相告之后，市面上的游戏马上开始脱销。Capcom显然事先没有做好准备，发售后曾经几次调整供货量。从本作开始，游戏便培养出了大批核心玩家。动辄几百小时的游戏时间也从此变成了游戏的特色之一。游戏中烤肉结束后那句“上手に焼けました～”，通过电视广告播放出来后，一时也成为玩家的口头禅。有些玩家在烤肉时，甚至还会与游戏中的人物同时喊出这句话。

成熟系统的基石

在线模式中名叫科科特的边境小村和在线模式中的ミナガルデ街道，森丘与沙漠等极具特色的狩猎场景都给玩家留下了深刻的印象。以至于在今后的几作中，狩猎场景都以一代中的设定为基础。武器方面Capcom给玩家提供了“片手剑”、“大剑”、“锤子”、“长枪”和“弩”等武器。属性在一代就附加在了武器上，不过属性攻击的具体数值并不会在武器数据中显示出来。这个设定导致很多玩过初代的玩家误认为附加属性的同类武器除了自身攻击力之外没有任何不同。防具的技能系统在当时并没有现在这么丰富也不那么灵活，只有以同一怪物名称冠名的套装组合在一起才会发动技能。除此之外，现在被玩家津津乐道的混装搭配技能的系统，在本作中并不存在(隐藏技能除外)。不过套装发动技能也算是后来搭配技能的雏形。

不合理的设定

初次尝试这种几乎很少涉及的游戏类型，Capcom在系统的平衡性上做得已经是非常棒了。但是由于经验上的不足，游戏中还是存在着不少不合理的设定，这也使不少玩家对游戏望而却步。虽然游戏中有储备箱的设定，但是在进行武器和防具的制作时，玩家必须要将需要的素材全部带在身上。想要制作和强化装备，必须事先记牢需要的材料，再从储备箱中将素材一件一件地拿出来。而且在一代中道具箱并没有设定SELECT键的整理功能，想要从中找出需要的素材，还真不是一件容易的事。整个游戏中道具箱也不能进行扩容，所以玩到中后期便会落入东西没地方放的窘境(只有一页)，而不得不忍痛将手中的贵重道具变卖来换取存放空间。不过在初代中的采集任



猎人的防具

和武器一样，利用在狩猎区域得到的矿石、骨等道具，还有从怪物身上剥取的素材，可以打造出各式各样性能的防具。并且根据素材以及设计思想的不同，防具的外观也是极富变化。比如利用弱火的怪物的素材做出的防具同样会弱火，毒属性的怪物的素材则可以打造出耐毒甚至毒无效的防具。像这种将怪物的属性等特性，反映到其素材所作的装备的性能上的列子不胜枚举。

防具还有着“技能点”累加值发动特殊的辅助效果的设定，当装备的防具某一项“技能点”合计超过一定值时便会发动该技能。玩家可以根据自己的喜好来进行技能的选择与搭配，让战斗更加有利。此外还有一些饰品也会追加各种效果的技能点，并且防具还有“孔”的设定，可以让玩家通过镶嵌“宝珠”来增加技能点。技能中既有增加能力的正面技能，又有诸如增大体力消耗等负面技能，并且各种技能是可以同时起效果的，所以有时选择技能时多少也会伴随着一些风险（游戏中最多只能同时发动5种技能）。





要想利用怪物的素材来打造防具，首先必须要打倒他们才行。如果你拥有一套以某个怪物为名的装备，自然可以当作打倒过这个怪物的证明。越是强大的怪物其素材所打造的装备无论从性能上还是稀有度上都是更胜一筹。身裹一套强力怪物的素材所打造的装备，与其说是展示自己的猎人技术，其实更多的是体现出一种象征着自己地位的荣耀。

除了根据素材的特征设计的防具外观以外，还有厨师、忍者、武士、女仆等从中世纪到现代的服饰得到灵感而创造出的装备。模仿怪物所戴的装备也不少，而且更是超越了武器所给角色带来的外观变化，但是这些服装除了恶搞之外多半起不到其他任何作用……此外根据玩家选择角色性别的不同，装备的外观也是有着很大区别。男性装备多为重铠甲之类的防具，而女性则是以类似于礼服之类的防具居多，并且和泳装一样，大腿和胳膊部分也是露出的比较多。当然也有一些装备也是有性别区分的，比如女性专用之类的。不然，很难想像一个壮汉穿着女仆装出去狩猎的情景。

也许有的玩家只是看“防具”两个字，自然会纯粹得觉得防御力越高越好，不过多彩的防具搭配组合带来的外观上的奇形怪状也是非常有趣的事。况且在这个游戏中，防御力并不是非常重要的因素，大多玩家会比较重视装备的技能、属性等实在的作用。游戏中还存在着许多防御性能不高，但是外型特殊有趣的防具；有的防具拥有多个“孔”可供玩家自行进行技能搭配；有的防具则是具有较高的属性耐性。

在《怪物猎人 携带版》中制作的武器可以进一步强化，生产防具是同样的系统，如果不依靠生产是无法获得防具的。《怪物猎人 携带版 2nd》中通过给予必要素材和费用便可强化防具。同种防具根据强化时使用的素材不同从而产生强化分支，有单纯强化的路线，也有发展型的路线“G/D/F”，还有重视带“孔”装备以方便技能搭配的“U”型路线，以及纯粹的重视防御力的“S”型路线，各路线的防具在一些细节设计上以及颜色等方面有所不同。与其他版本不同的是，《怪物猎人 携带版 2nd》中则需使用一种叫“铠玉”的特殊矿石来强化防具的。

怪物猎人

■机种 PS2
■发售日 2004年3月11日
■销量 约29万套



也许连Capcom自己也没有料到《怪物猎人》这款带有实验性质的作品，在今后的几年中能够迅速成长为社中的摇钱树。作为“《怪物猎人》系列”的第一款作品，游戏在发售前无论在玩家还是媒体中都没有获得太大的关注。但是，游戏独创的内容在发售后受到了不少玩家的好评，耳目相传、奔走相告之后，市面上的游戏马上开始脱销。Capcom显然事先没有做好准备，发售后曾经几次调整供货量。从本作开始，游戏便培养出了大批核心玩家。动辄几百小时的游戏时间也从此变成了游戏的特色之一。游戏中烤肉结束后那句“上手に焼けました～”，通过电视广告播放出来后，一时也成为玩家的口头禅。有些玩家在烤肉时，甚至还会与游戏中的人物同时喊出这句话。

成熟系统的基石

在线模式中名叫科科特的边境小村和在线模式中的ミナガルデ街道，森丘与沙漠等极具特色的狩猎场景都给玩家留下了深刻的印象。以至于在今后的几作中，狩猎场景都以一代中的设定为基础。武器方面Capcom给玩家提供了“片手剑”、“大剑”、“锤子”、“长枪”和“弩”等武器。属性在一代就附加在了武器上，不过属性攻击的具体数值并不会在武器数据中显示出来。这个设定导致很多玩过初代的玩家误认为附加属性的同类武器除了自身攻击力之外没有任何不同。防具的技能系统在当时并没有现在这么丰富也不那么灵活，只有以同一怪物名称冠名的套装组合在一起才会发动技能。除此之外，现在被玩家津津乐道的混装搭配技能的系统，在本作中并不存在（隐藏技能除外）。不过套装发动技能也算是后来搭配技能的雏形。

不合理的设定

初次尝试这种几乎很少涉及的游戏类型，Capcom在系统的平衡性上做得已经是非常棒了。但是由于经验上的不足，游戏中还是存在着不少不合理的设定，这也使不少玩家对游戏望而却步。虽然游戏中有储备箱的设定，但是在进行武器和防具的制作时，玩家必须要将需要的素材全部带在身上。想要制作和强化装备，必须事先记牢需要的材料，再从储备箱中将素材一件一件地拿出来。而且在一代中道具箱并没有设定SELECT键的整理功能，想要从中找出需要的素材，还真不是一件容易的事。整个游戏中道具箱也不能进行扩容，所以玩到中后期便会落入东西没地方放的窘境（只有一页），而不得不忍痛将手中的贵重道具变卖来换取存放空间。不过在初代中的采集任

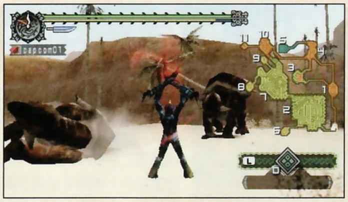


读者200寄语 因为有爱：少了UCG就混身不自在。其间谈过几个女朋友不是BS游戏就是嫌我太闷。还是UCG好，不会问我“到底是要我，还是要你的游戏？”

怪物猎人 携带版

■机种 PSP
■发售日 2005年12月1日
■销量 约100万套（含廉价版）





又经过近一年的等待，广大猎人们还在期待正统续作的时候，掌机平台的《怪物猎人》来到了玩家面前。游戏以《怪物猎人 G》为基础，为适应掌机的特性做出了良性调整：增加了能够在村中进行采掘和采取的科科特农场，对猫厨房等系统的扩张，而且加入了部分在二代中才出现的武器。掌机便于联机的特性，使得广大猎人众集体转移到《怪物猎人 携带版》的世界里。适当降低游戏难度后，也降低了游戏的门槛，猎人的数量开始暴增，相信有不少国内玩家都是为了它而购入PSP的。到2006年9月，游戏在日本的销售量达到65万套，创造了日本国内PSP软件销量的新纪录，2007年本作推出廉价版后又成为了第一款突破百万销量的PSP游戏。“《怪物猎人》系列”的辉煌，从此开始。

难度降低

为了照顾PSP主机只有一个滑杆，游戏将用右摇杆发动攻击的设定变成了按键，这一改变令许多不适应PS2版攻击方式的玩家也加入到本作的行列中。Capcom对游戏的整体难度都进行了调整，虽说任务依旧分为普通、困难和G级三种，但是任务的难度却被大大削弱，加之游戏中武器的实质攻击力全体调高，怪物的体力被全体调低。玩过《怪物猎人G》的大部分玩家会感觉这是两款完全不同的游戏。也正是因为如此，才使得本作的销量与PS2版相比，上升了一个台阶。

为掌机版特别增加的科科特农场为玩家提供了很大的便利，大部分矿石和昆虫类素材都能在这里获得，很大程度上缓解了为取得某些素材而到处跑的局面。在《怪物猎人G》中为了找到需要的任务而来回刷任务的情况在本作中也得到了解决，游戏中不再只罗列出8个任务，同等级的任务会全部显示出来供玩家选择；名称相同而出现怪物不同的任务，在报酬和契约金上也有所区别，玩家不必等进入游戏后才知道打的是什么怪物。在前作中让许多玩家怨声载道的训练所自然也降低了难度，许多变态的训练任务被取消。任务提供给玩家装备的质量则得到了很大提升，用豪华的装备屠龙简直是轻而易举。

武器与技能

武器性能方面做出的调整较大，除了长枪之外其他种类武器性能全部上升，其中以弩炮和片手剑最为夸张。调整后的最直接后果就是导致本作中长枪的使用度大大减弱，曾经在一代风光无限的长枪，在本作中完全被“逆天”的片手剑所掩盖。“黑灭龙枪”从《怪物猎人G》中攻575、龙属性430，到本作中直接变为攻506、龙属性400，实用度大打折扣。而片手剑不仅拥有绿色斩味就基本不会弹刀的特性，而且还是全部种类武器中，惟一享有1.5倍特殊攻击力修正的变态武器。

技能方面调整不大，某些装备的技能点数略微变动，不过这也造成了原本在前作中不可能出现的技能组合在本作中得以实现。前作中几乎是“废招”的“心眼”由于在本作中的作用被更改为“强制取消因为弹刀而产生的动作硬直”得到了翻身。使用片手剑挑战红黑龙的顾虑也随之消失，直接就能够发动心眼技能的剑圣的头盔，也成为了许多猎人必备的装备之一。

从本作中刻意降低游戏难度，和增强武器中最容易上手的片手剑的威力等，以及新加入的双人探宝的模式，不难看出Capcom向新手和非核心向玩家示好的意图。对于一个系列游戏来说，如何增加新玩家才是发展的关键。从现在来看Capcom在二代之前登陆掌机平台的决定，实属明智之举。



世界观补遗

古代文明

游戏的舞台是原本科学技术高度发达的世界毁灭之后的时代。关于古代文明的毁灭，就连古代所遗留下来的作品中也没有提到，更别说具体的



说明了，所以古代文明在游戏中无从考究。因为游戏的舞台变为了技术比较落后的时代，所以想要再现古代文明中的武器那是非常难得一件事。当然对在古代遗迹中发掘出的一些物品进行分析重构，也可还原一些武器，但是比起原创的武器完成度还是比较低。因此，发现了仍保留有原形的武器的话，有专门的场所会利用各种各样的研磨师负责将其复原并且实用化。

现代

这是一个古代文明毁灭后，猎人（玩家）们活跃的时代。猎人们在一些边远地带把村子、镇子等作为据点活动，接受其他人在村长或公会的的依托任务作为自己的工作。当然还有一些游戏中并不会牵扯到的工作，比如由国王或者国王骑士团等等依托的任务，这个时代毕竟还是一个由国家来统治人民、国王执政的时代。一个叫休雷德地方的地区被分为东西两部分，分别有王都维鲁德和共和国首都利维艾尔两座城市，这些记载都表明了当时应该是存在一个共和制国家。还有的临时委托会要求排除一切妨碍战争的东西，并且还要被暗示战争的概念。边远地区与城市的人们交流贫乏，住在城市中的人别说见到怪物的样貌了，很多人甚至在去世的时候都对“怪物”这个词没什么概念。也正因此，比起边远地区的人们，他们对抵抗怪物的手段以及对自然环境的理解也是比较落后。

怪物猎人i

■机种 手机
■发售日 2006年2月6日



掌机平台的火爆销售让Capcom乐得合不拢嘴，在日本发达的手机游戏市场再分一杯羹的决定马上便得以实现。这是一款对应DoCoMo・FOMA90X系列手机的专用游戏，游戏中包含了"森丘"、"沙漠"和"火山"等经典狩猎场所，使用者必须下载相应的场景才能进入其中进行狩猎。由于手机的机能所限，所以这个版本的《怪物猎人》缩水很大，不仅省去了武器斩味的设定，就连可以使用的武器和防具种类也少之又少，电龙、老山龙等经典的怪物也被删减掉。虽然在游戏内容上做出了许多让步，但是本作在日本依然获得不错的成绩，官方也不停地对可使用场景进行了更新。对于国内的玩家来说就只有眼馋的分了，由于此款游戏之针对日本推出，国内玩家基本无缘此游戏，所以还是无视掉这款作品吧……







怪物猎人2

■机种 PS2
■发售日 2006年2月16日
■销量 约58万套

继承了《怪物猎人G》的世界观设定，大幅度增加新的狩猎场景与怪物，超越飞龙系而存在的古龙系怪物出现，导入昼夜以及季节会随时间经过而发生改变的概念，系列的正统续作终于在初代的两年之后，以全新的面貌出现在玩家的面前。游戏的系统虽然本质上没有发生翻天覆地的变化，但是却处处存在着革新。"太刀"、"狩猎笛"、"铳枪"和"弓"这四种武器的加入，即使是身经百战的老猎人，也能够从中找到"初恋"的感觉。完善的网络对战系统让无数玩家为之疯狂。

系统的革新

昼夜以及季节会随着时间经过而发生改变的系统，在整个系列中第一次出现。这个系统改变了玩家接任务千篇一律的感觉。随着昼夜和季节的变化，玩家可以接到的任务、场景中的环境以及可以采取的素材都会受到影响。比如白天和夜晚的沙漠气候完全是两个极端，玩家在任务出发前还要选择带好防寒或解暑药。季节对接到任务的影响最大，同一地区不同季节出现的怪物也不尽相同。一旦错过想要打的怪物，就只能花钱在家中睡觉跳过季节，这对于金钱捉襟见肘的游戏前期也是一笔不小的开销。所以也有部分玩家抱怨本作不能随意选择需要的季节。

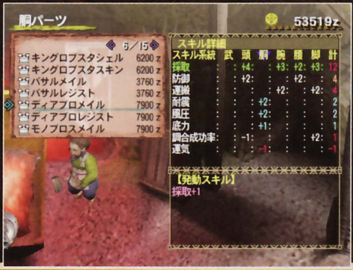
游戏强化了单机部分的流程，玩家可以通过在村庄中NPC处不断接任务，在完成任务之后还能够对村庄进行扩建，扩建后的家和武器屋等设备便会出现更多功能。武器和防具的升级方式也做出了小小的变动，玩家需要找到相应的素材才能对武器和防具进行升级，而部分武器和防具在升级时所需要的素材和金钱被设定的非常苛刻，也造成了不少玩家怨声载道。大部分接触过《怪物猎人 携带版》的玩家，在玩了本作之后普遍抱怨游戏的难度过高，这也是本作的销量不如掌机版的其中一个原因。

本作中武器与防具除了有固定的技能点数之外，还可以为其镶嵌宝珠来进行技能的搭配。这个系统的加入，使游戏技能的搭配更加灵活，而技能在游戏中的作用也达到了顶峰。针对需要讨伐的怪物，为手中的武器搭配出完美的技能，也成为了游戏中最为重要的研究要素。玩家还可以通过使用USB线连接PSP与《怪物猎人 携带版》进行联动，联动之后不仅会出现新的任务，而且还能够打造新的武器与防具。

Dos的意义

本作标题的正确读法应该是《Monster Hunter Dos》，其中"Dos"就是西班牙语中2的意思。在游戏进行开发时，为了强调本作中的强力怪物与装备是前作的2倍之多，曾经提出过要把标题命名为《Dos Monster Hunter》的方案，也有保守派要坚守《Monster Hunter 2》这样传统的命名方法。最后，两种意见得出的妥协方案就是游戏的标题书写体还按照《Monster Hunter 2》的写法，而读起来则把"2"读作"Dos"。这个方案也就是大家看到游戏发售后的命名方法（正统续作《怪物猎人3》依旧采用用了这个命名的方法，"3"被读作"Tri"）。说起发售，原定当时与《怪物猎人2》同一天发售的还有当时家用机的另一大网络游戏《梦幻之星 宇宙》，当时有不少玩家都期待着这两款游戏互相较量的好戏。但是，由于《梦幻之星》在开发时遇到了问题，结果导致游戏延期发售……





猎人公会

许多猎人在城镇中的据点被称为"猎人公会"，由该公会负责统括猎人们的活动，其影响力涉及到一些边远的小村子。公会的主要业务是帮助委托人与猎人建立中介服务，玩家在公会的办事处那里可以接受各种各样的委托。

除了委托方面的帮助以外，还有诸如成功讨伐怪物后报酬价格的设定、为了照顾新手猎人的等级制度以及狩猎限制等规则、城镇被古龙袭击时的紧急迎战应对措施等等，公会负责着一切和猎人的活动有关的事宜。有一类专属于公会的特殊猎人被称为ギルドナイト，他们会进行一些对未登记的非正规的猎人们的取缔乃至讨伐活动。为了这样的战斗，制定一身正规的装备也是必需的，玩家所能制作的装备中自然也包括了模仿ギルドナイト的全套装备。

古生物书士队（王立书士队）

西方休雷德王国有个被称之为"国家之脑"的王立学术院，这是个由研究员，王国书士官以及负责情报收集的猎人们共同构成的研究机关。在猎人公会的帮助之下，他们对怪物的生态、自然环境、人类文化等等整个怪物猎人世界的各个部门的情报进行收集研究，并记录下来。猎人这种职业是在边远地区的一种特殊的人群，他们对道具和装备的研究更感兴趣，其中也有些书士官作为猎人通过狩猎来进一步探索怪物的生态情况。《猎人大全》便是由书士队所编写的第一本关于怪物猎人世界的企划出版物，就像之前出版过的怪物图鉴、辞典等书籍一样流行于猎人之中。



读者200寄语 零の红ぃ蝶：多少年了啊，记得与它初遇时的那个明媚的午后……我还是个赶考的初中生呢，一转眼，人都老了（笑），可UCG却还是那么充满活力，让人能时不时地在不经意间想起，会心一笑。

怪物猎人 携带版 2nd

■机种 PSP
■发售日 2007年2月22日
■销量 约164万套



继《怪物猎人 携带版》之后，Capcom厚道地将《怪物猎人 2》强化后再次移植到PSP上，由于游戏发售时正值国内春节之际，所以本作在国内玩家中得到了极大的关注。一时间所有论坛都被猎人帮占据，你可以不玩，但是你不可以不知道，有这样一款游戏正在颠覆着传统动作游戏领域。对于它的热情是长时间延续的，直到现在仍然日夜奋战在本作世界里的依然大有人在，拥有几百甚至上千小时狩猎经验的猎人随处可见。《怪物猎人 携带版 2nd》仅在3月6日便在日本国内累计销量达到了100万套，继前作成为了PSP的游戏之星。系列最好的销量也让Capcom更加坚定了系列以掌机为主要平台的战略方针。

改良优化

这是一部继承了《怪物猎人2》的世界观的全新游戏。为此，据点并不是原作的村落和街道，而是叫做口袋村的全新村落。由于口袋村是在雪山的附近建立起来的，因此本作最初的狩猎场并不是《怪物猎人2》中的密林，而是雪山。《怪物猎人2》中的雪山是要到游戏中后期才能进入，其实这也是对游戏的难易度作出了调整。再者，在其他地图中，《怪物猎人2》里只能单向通行的悬崖在本作中变成可上可下，少了绕远路的麻烦。《怪物猎人2》里受到恶评的关于在上位级任务中杂兵会无限刷出的设置，以及其新武器的平衡性也得到了调整。但是关于太刀性能的修改，和一部分武器中突出的高性能，以及上位怪物的攻击力等的平衡性则被指出仍存在偏袒。

一直让玩家头痛的场景切换时的读盘时间也缩短了。为了缩短任务中场景切换的读盘时间，本作追加了BG Load的功能，但是在使用BG Load时电量的消耗会激增，当然玩家也可以设定为ON或OFF。所以最好是在PSP插上电源的状态下使用这一功能。但是角色进出场景太快会导致在场景还没读盘完之前就已经进入另一幅地图，因此有时也要根据情况来选择是否缩短读盘时间。由于PSP-2000本身便带有缓存机能，已经读取过的场景在下一次的读盘时间会缩短为原来的三分之一。新PSP用户便得到了实质性的好处，那就是BG Load若是在ON的状态下，最快1秒钟就能完成切换场景。



最贴心的设定

掌机的第二部作品时，系列的系统已经发展的非常成熟，Capcom又再次针对掌机的特性，做出了更加符合玩家新意的调整。本作中登场的怪物不仅包括了《怪物猎人2》的怪物，以及新追加了怪物"轰龙"和"霸龙"。但并没有浮岳龙的加入，然而前作中被称为"白速龙"和"蓝速龙亚种"的怪物则被正式命名为"ギアノス"。至于武器则除了《怪物猎人2》中的武器之外，也包括了《怪物猎人 携带版》中的"太刀"、"狩猎笛"、"铳枪"和"弓"，总共11种武器。当然，本作也加入了在《怪物猎人 携带版》中大受好评的猫厨房和农场，还在猫厨房中增加了"よろず焼き"(猫的料理服务)，农场中也增加了トレニャー(猫猫寻宝船)等新要素。此外，"トレジャーハンターズ"取代了"トレジャーハンター"，并支持单人游戏，工会卡片的页数也增加到6页。不单在家里，农场、集会所和猫厨房中也放置了存放道具的道具箱，但是想要换装备还得要回到家里才行。



怪物猎人 边境

■机种 PC
■发售日 2007年7月5日

PC版《MHF》又给了猎人们一个全新的世界去探索。需要日本IP和月卡的这两个条件将一部分玩家挡在门外，但一帮死忠们仍旧通过各种办法登陆日服和彼岸岛国的玩家共同猎龙。PC版在《MH2》的基础上加入了更多的新武器，初级就能体会到大不相同的游戏体验。新加入的树海眠鸟和火山熔岩鱼带给玩家全新的体验，装备技能全变，套装技能大幅度增强，同时拥有五个以上强力技能的套装吸引着所有猎人们。正如游戏的副标题"Frontier"一样，Capcom在探索一个新的领域，努力试图突破传统的动作游戏框架，为玩家带来更多的互动、合作和收集的快感。

后记

从来都没有一部游戏能够像《怪物猎人》一样在PSP平台获得如此的成绩。当这期杂志出现在各位眼中的时候，相信《怪物猎人 携带版 2nd G》已经入住到了各位的PSP中。让我们拿起手中的武器，寻找自己的狩猎之魂吧！



火药的利用

游戏中的爆弹是由火药草等含有发热原理的素材通过调和获得，还算比较容易入手。但是最近出现了构造类似于枪炮的武器"弩炮"，这是一种并用弦与火药的武器，比起其他武器特有的强力之处不言而喻，但是火药的应用技术还不是很完美。在攻击时附加火药的热度以及爆炸的近战机械武器在MH的时候虽说就试做了几次，但是直到《怪物猎人G》的时代才被猎人公会正式采用，其中一种武器在《怪物猎人2》的时代里发展成为了"铳枪"这一新武器类型。现在公会已经开始积极采用这些机械式武器，并且玩家在对其强化的同时还可以看到附加"正式采用"几个字样。

"铳枪"是从《怪物猎人》时代开始由某个同民试验品最终发展形成的产物，是一种可以使用火药进行"炮击"的新武器。此外在《怪物猎人2》中，不使用弦而做成的"左轮式弩炮"在利用火药的技术方面更是上了一层楼。

亚人类

游戏中不仅有现实生活中的人类，还有一些被称之为"龙人"的亚人类的存在。他们体态各异，既有和人类别无二样的，也有只是普通人身高一半的身材矮小的老头。从外貌上看，他们耳朵和脸型都比较尖，脚部的关节构造也和人类不同，此外他们的繁殖能力不是很强但却个个高寿。融入到人类生活中的龙人数量众多，他们有的学习着先进的技术，有的研究着自然与科学的知识。也正因此，公会和村子里一些重要的工作职位也经常由龙人来担当。就比如村子周围经常可以看到的"山菜爷爷"还有"铁爷爷"，其特点就是名字后总是被人们用"爷爷"之类亲切的词来称呼。

在《怪物猎人2》的造船厂任职的师傅，呈鳍状的手指显示了他既不是人类又不是龙人的身体特征，但是游戏中没有对他做过多说明，这或许也暗示着游戏中有其他亚人种的存在。

读者200寄语 日理万姬：是什么能让一个人不问原因地购买同一样东西达7年之久？也许没什么原因，因为那是一种习惯了……愿UCG能一直让玩家们养成这种习惯。

文 炎骑士 美编 木仙

通关时间：约4小时

迷踪化幻影
冰刃斩孽灵
七步杀一人
千里不留名

影之伝説

THE LEGEND OF KAGE 2

影之传说 2	Taito	动作
NDS	影之传说 –The Legend of Kage 2–	日版
	2008 年 3 月 13 日　1 人	3800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

对于这款游戏，传统的评价方式已经不再适用了。只要你对 FC 时代经典的前作有所了解，你就会认识到，本作的各个方面无不是再向经典致敬。多说无益，就让我们再一次回到那个忍者穿梭的时代吧。

忍法要术

十字键	角色移动
L/R	忍术切换
X键	忍术发动
Y键	主武器攻击
A键	副武器攻击
B键	跳跃

特殊技能

空中疾行：跳跃中快速输入两次←或→

角色分析



影

初代作品中的主人公，亦是本作中最为基本的角色。影的攻防能力较为平均，体力耐久度较高，作为主武器的忍刀拥有较高的攻击力，但随后习得的连斩发动时攻击频率较低，破绽较大。影的副武器是手里剑，具有攻击频率高和射程远的优点，但攻击力严重不足，通常情况下只能用来牵制敌人。此外，影的法力比较低，即便在游戏后期有所增长，但仍然严重影响忍术的施展，特别是当影装备了一些消耗法力较高的忍术时，并不能发挥出明显的作用。



千寻

本作中加入的全新女性角色，使用的武器是镰刀和锁链。千寻属于技巧型角色，相比攻防平均的影来说，千寻的初始体力耐久度较低。作为主武器的镰刀具有较高的攻击力，美中不足的是攻击判定不够长，无法攻击接近自身的敌人。作为副武器的锁链拥有高于手里剑的攻击力，攻击频率也尚可，但攻击距离则大幅缩短，因而在对付跑位灵活的敌人时经常会显得力不从心。比起影，千寻最大的长处在于较高的法力，这使得她拥有多次发动大型忍术的机会，从而在一定程度上弥补自身战斗力的不足。

合成术



合成术在本作中具有比较重要的意义，两位主人公在游戏中所使用的全部忍术均要通过合成术来习得，而合成的必要材料——忍玉，则需要玩家在每个战斗场景中仔细寻找才能获得。主角在获得忍玉后，必须将当前的关卡完成后才能够在合成术的菜单里使用。忍玉共分为四种，通过触控笔可以将这些忍玉点选到屏幕中央的阵局内。只要将忍玉按照不同颜色的顺序在一条直线上排列组合，就能够习得各种忍术。需要指出的是，由于阵局是固定不变的，因此不论玩家如何调整忍玉排列的顺序，也只能在一次战斗中同时装备其中的几种。针对不同关卡的特点而调整阵局，从而装备最适合作战的忍术，往往能够可以令战斗更为轻松。游戏中的一些强力忍术需要有灰色的忍玉才能够习得。而珍贵的灰色忍玉往往被放置在后期关卡中较为隐蔽的地点，只有耐心寻找才能够得到。

全忍术一览

名称	忍玉组合	消耗法力	效果
火遁	红红黄	1	向前方发出3向火球
雷光	红黄黄	1	对敌单体的落雷攻击
雪华	蓝蓝黄	2	产生两个回旋的结晶保护主角
业火	红红红	3	在主角的正前方产生一道火柱
雷电	黄黄黄	3	产生两道落雷攻击
水月	蓝蓝蓝	4	产生四个回旋的结晶保护主角
金刚	红蓝黄	3	10秒钟内角色受到的伤害减半
月光	红蓝黄灰	4	回复少量体力
一闪	红红蓝	4	10秒钟内主角的攻击力变为两倍
疾风	蓝黄黄	4	10秒钟内主角的行动速度加快
炎灭	红红红灰	5	在主角的正前方产生三道火柱
雷蛇	黄黄黄灰	5	在敌忍正上方产生蛇形雷电
凤凰	红红红红	6	召唤凤凰进行全屏的火炎攻击
水镜	蓝蓝蓝蓝	6	10秒钟内主角处于无敌状态
紫电	黄黄黄黄	6	屏幕中心出现“X”状的旋转雷电攻击
天龙	红红红灰灰灰	7	召唤巨大的火龙将屏幕中央的敌人烧为灰烬
森罗万象	红蓝黄灰灰灰	7	全屏的陨石攻击

©2007 Taito Corporation.All Rights Reserved





技能与升级

两位主人公在游戏过程中会逐渐习得各种技能，这其中，诸如跳跃、连斩、飞行道具的弹反等等都可以不断升级。尽管本作并没有二段跳的设定，但较为夸张的跳跃高度已经足够应付绝大部分场景中的辗转腾挪。玩家在游戏初期会遇到一些无法达到的地点，也可以暂且放下不管，待到后期习得更高级别的技能后（诸如Lv.4的跳跃）再返回之前的关卡，照样可以取得隐藏的忍玉。

攀岩



本作的舞台场景中存在有大量的高台和峭壁，当两位主人公在这样的地形中运动，自然少不了攀爬了。游戏中的攀岩技能十分好用，只要操纵两名角色向着墙壁和洞顶跳去就能够令角色自动附着在上面。需要注意的是，主人公在峭壁上行走时可以通过快速输入两次方向来加速奔跑，当攀爬到顶端尽头时会自动爬上平台；在洞顶行动时则无法快速移动，此时仅能作出基本的攻击动作，比较容易受到敌人的干扰，在遇到洞顶与峭壁交汇之处时也无法转换行动方向。

BOSS战心得

雪之介

雪之介的整体能力同影相差无几，仅仅是细微上的差别。作为第一个关卡的BOSS出现时，他的实力并没有完全发挥出来，玩家的攻击对他也会造成较大的伤害。在游戏后期，雪之介的表现则明显灵活起来，他的普通攻击判定拥有三个身位的距离，建议用迎面冲刺攻击的方法消耗他的体力，这样还能有效躲避他的普通攻击。当雪之介靠近版边后，需要留意他的跳跃攻击，此外，当他的体力被削减至一半以下后，他的攻击手段就会大幅度变化，不仅有连续三段的普通攻击，还会追加带有追踪效果的手里剑和横跨大半个屏幕的冲刺攻击，因而需要灵活应对。

彩女



彩女的主要招数是纵向扫荡屏幕的光束以及护身的两枚光球。前半段的战斗中，只要活用空中疾行绕到光束后面即可专心对付这个妖女。当她的体力被削减过半后，无赖的纵向光束扫荡便会被她频繁使用，此时较为稳妥的战术是来到屏幕最下方，这样即可以有效回避光束的伤害，又可以绕开两枚护身光球的袭击。如果是选用影，那么手里剑在此时便成了最好的攻击手段；如果选用千寻，那么算准时机在两道光束中间用锁链攻击彩女也可以令其收到不小的伤害。

百年妖僧



百年妖僧的实力并不怎么样，他的招数无非是反复的重装加喷涂火舌，只要依托场景两侧的台阶就可以轻松应付。当他的体力被削减至一半以下后，这个怪物会发动逐渐变大的横扫式火焰攻击，此时不要贴近他的身体，只要躲到台阶的最高处就可以有效避开火焰的袭击。待他恢复原形后，再跑到他背后一阵猛砍即可。如此反复数个回合就能将其打回老家。

前后鬼



由于两尊雕像不能移动，玩家在战斗中需要注意的只有时而出现的闪电和飞行道具即可。此一战的难点并不多，关键在于对细节的把握，BOSS的攻击方式十分公式化，只要灵活跑位，想被击中都难。

面具

面具的攻击方式比较固定，仅仅在击中招数之间无序转换，不论是光球攻击还是炸弹攻击，或者是360度扫射，都能够比较轻松地回避。面具的体力只剩下约四分之一时，它的攻击平率会成倍提升，此时一旦被击中往往会受到较大的伤害，因此对于微操作的要求较高。只要坚持住与它周旋，获胜只是时间问题。

枫



这个巫女乍一看比较难对付，其实外强中干。通常情况下，她会飞在半空中并向玩家释放道具进行攻击。对付飞来的道具，只要注意其运动轨迹，在第一时间破坏就不会令自身受到伤害。只要将这些道具中发出金色光芒的一个破坏三次，枫就会掉下来，此时虽然可以上前猛砍，但切忌贴得太近，否则会被她的近距离攻击打中。此外，一旦她站起身来，还会召唤道具出来袭击玩家。对付这种攻击最好的办法是先跳到两边的高台上灵活跑位移动，可以有效避免被击中。如此反复，只要有耐心，打败她只是时间的问题。

三姐妹



由小梅、枫和彩女三人组成的攻击团队虽然看上去颇具气势，但真正的实力并不高。由于场景的因素，彩女和小梅的攻击能力都被一定程度削弱了。只要巧妙地依托地形，甚至可以将三人活活屈死。当三人中的一个被打至濒死状态时，三姐妹就会发动合体攻击，此时不要有太多顾虑，尽快冲上去集中攻击最弱的一个，只要将其做掉，就能够化解她们的合体攻击。随后的战斗就轻松多了。

小梅



这个炸弹妹最擅长的就是远距离轰炸，因此要想办法拉近与她的距离，这样一来她就无可奈何了。当她在草丛中跳来跳去的时候，需要看准她跳出的瞬间进行攻击，此一战中副武器的作用比较明显，要多加活用。当她开始在版面的一端疯狂丢掷炸弹时，需要看好炸弹的落点和飞行轨迹，再实施攻击。

妖四郎

第一形态的妖四郎实力颇为强悍。通常情况下用任何手段都无法对其造成伤害，但是，我们可以在熟悉他的行动规律后逐渐瓦解掉他。首先，当他浮在半空中释放飞剑时，只要算好提前量躲避即可。其次，当他在地面来回冲刺并释放飞剑时，只要在其接近角色的一瞬间跳起，就能够躲开飞剑的袭击，此轮攻击会反复四次，需要注意。最后，妖四郎会发动分身横扫全屏，此时是对付他的最好机会。他的实体存在于四个分身之中，按照从下到上的顺序循环交替，只要打中实体，就可以令场景中央的魔法结界失效，抓紧时间攻击中央的石头可以削减他的体力。如果记不住分身变化的顺序，也可以首先用副武器破坏最下方的一个分身，然后再向上方的剩余分身发动攻击，运气好的话，只要几回合就能把他搞定。

第二形态下的妖四郎成了不折不扣的魔鬼，此时先要破坏护在它胸前的肋骨，当它的体力下降到一半左右时，肋骨就会被彻底破坏，随后就要追打它的心脏。最后一战的难点在于妖四郎会频繁释放光球攻击，而它的双手还会不时打抓起心脏飞到身体的其他部位。总之，只有良好的操作技术，才能在这一战中获得最后的胜利。



蜘蛛妖



这个家伙倚仗着地形的优势，对付起来较为棘手。其实，只要避免被它喷出的毒气伤到以及提防烧断的蛛丝，冲到它身边猛砍往往可以起到不错的效果。这种战术既可以避免被它的触手攻击打中，又可以迅速削减它的体力。

TIPS 通关之后追加HARD难度和BOSS RUSH模式。相比NORMAL难度，隐藏的HARD难度更加具有挑战性。BOSS RUSH模式不允许玩家有半点闪失，一旦被击败就只能重头再来。

文 纱迦 美编 NINA



最近在一些游戏论坛上流行着这样一个话题：为了成就而玩游戏真可悲。反驳这个观点的网友举出了很多成就系统设计得相当优秀的游戏，有力地驳倒了这个"谬论"。其实就拿最近的《鬼泣4》来说，就是一个很好的由成就提升游戏性的例子。如果不是有"DMD难度全关卡S级"的成就设定，我想很多玩家都不会去挑战这个目标吧？如果这样的话，那可真是丧失了游戏的最大乐趣。PS3虽然没有成就系统，但是PS3版《鬼泣4》中也预置了和X360版一样的1000点挑战。说不定等HOME一出，这些挑战就会变成你的成就哦！

鬼泣4	Capcom		动作
多机种	DEVIL MAY CRY 4		日版
	2008年1月31日	1人	7990日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：15岁以上

评价系统分析

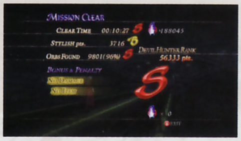
关于红魔石收集率

最高难度Dante Must Die（以下简称DMD难度）的全关卡取得S级评价，是本作的最大难点。系列的DMD难度向来都以"难"而著称，普通玩家但求能过便已谢天谢地，至于拿全S级评价几乎是想都不敢想的事。不过在本作中，达成这一目标的难度不算太高，原因就在于本作的评价系统有变化。

本作的评价分为3个方面：时间、华丽度和红魔石收集率，此外还有一些附加评价如不使用道具、无伤等等。游戏强调的红魔石收集率实际上仅指关卡中固定存在的红魔石，和玩家打倒敌人后出现的红魔石无关。这就迫使玩家必须熟记每一关隐藏红魔石的地点，并破坏每一个藏有红魔石的景物。因此在初期很多玩家都对这个设定不满。

实际上游戏将红魔石收集率引入评价，其实是在照顾低水平玩家。在DMD难度下时间的要求非常宽松，除第18关和第20关外，这一项拿S级没有问题。红魔石收集率看似烦人，其实只要记住地点，就算是拿100%也是很轻松的，而这一项只要95%就能达到S级了。有这两项S级作为基础，基本上华丽度只要能达到A级，总评价就能上S。如果连华丽度都能达到S级，那么就算玩家使用道具也能取得S级的总评价。这个设定实在是太宽松了。

而红魔石收集率的得分远不如"无伤"（NO DAMAGE）这一附加评价的得分高。S、S、D的评价在无伤的加持下也能达到S级，也就是说只要你水平够高，完全不理红魔石这一项评价也能拿到S级，这就为不屑于拆房子的高手们提供了表演的舞台。再加上两个版本都对应网络排名，即使同为S级，含金量的高低从总分上就能看得清清楚楚。由此可见，本作的评价系统既照顾了低水平玩家的心理，又给高手提供了可以尽情表演的舞台，可谓相当成功。



两版本操作对应表

指令	PS3版	X360版
剑攻击	△	Y
枪射击	□	X
恶魔右腕	○	B
跳跃	×	A
魔化	L1	LB
锁定	R1	RB
EX键	L2	LT
挑衅	SELECT	BACK

以上为游戏的默认键位，下文中提到的键位以X360版为准。注意以默认键位很难实现一边出剑一边进行枪蓄力，建议玩家根据自己的习惯来改变键位。

华丽度得分

正如前面所说，在DMD难度下，时间和红魔石收集率这两项拿S级都不在话下，因此对于玩家来说华丽度得分这一项是最关键的。华丽度的等级从D到SSS共有7个级别，关于如何提高华丽度大家想必都很有经验了，不过这项评价注重的是华丽度得分，并非华丽度等级。华丽度等级提高后，攻击敌人得到的分数会高于低等级华丽度时的得分。但这个分数同时还会受敌人的种类和玩家的攻击种类影响，因此光是打出高的华丽度等级是不够的。例如但丁剑圣职业下用大剑叛逆使出本垒打攻击（地面RB+前+B连按），这一招提升华丽度等级非常有效，但得分并不高。尼禄拿华丽度高分比较简单，战斗前蓄好3级EXCEED，开场后使用3级EXCEED技，瞬间就能提升数个等级。



本作的华丽度等级提升后就不会下降，除非是玩家遭受了攻击或是战斗结束。也就是说，在战斗中保持无伤是最重要的，没必要急于提升华丽度。不过S、SS、SSS三个华丽度因为是共用一条槽的，因此时间一长就会降至S级。在挑战之前已经打过的关卡时，本关的华丽度得分会随时显示，这有利于玩家预估自己的成绩。

关于道具使用

如果你的功力尚未进入高手的行列，要想达成"DMD难度全关卡S级"，有两种方法可以参考：一是三项评价为S、A、S，且不使用道具；二是三项评价为S、S、S，但使用道具。在没有BOSS战的关卡推荐用第一种方法，有BOSS战的关卡推荐用第二种方法。

需要补充的是，本作每关的总评价并不是仅参考三项评价的等级以及附加条件，而是看三项评价的得分之和。同样是S、A、A的成绩，有时总评价能拿到S，有时却只能拿到A，这就是因为同级评价下的得分也有差别。因此有时成绩略差一些，也有可能达成条件。

上面介绍的两种方法都能拿到S级的总评，但难度有天壤之别。使用道具为减分评价，不过使用1个道具和使用N个道具，所扣的分都是一样的。因此如果决定使用道具，那就不必顾忌用多用少的问题，换句话说玩家等于是有了无限的体力和无限的魔力，外加全屏攻击的圣水（最大30个）。

但是金魔石不算在使用道具内，如果使用金魔石会有独立的扣分。不过如果放开使用道具的限制，完全可以回避使用金魔石。



©CAPCOM CO.,LTD.2008 ALL RIGHTS RESERVED.

自动VS手动

在选择角色时可以选择“自动”(AUTOMATIC)，这个选择对于角色性能有很大影响，是否采用会让游戏难度发生变化。下面就分别分析两名角色在自动状态下的性能变化。

尼禄

★地面按Y时，会随机发动地面上任意一种按Y使用的招式。
★空中按Y时，会随机发动空中任意一种按Y使用的招式。
★按B时，会根据与敌人的距离自动发动抓取或投技。
★在战斗中会自动对枪进行蓄力，之后按X为发射。
★发动按Y使用的招式时，会有一定几率蓄EXCEED槽，低几率蓄满3级EXCEED槽。
★除在地面和空中按Y之外，输入其他指令时不会自动变成别的招式。
★在地面和空中连续发动抓取的速度比正常要快。
★变魔人使用投技时，在枪蓄力的状态还能按X发射刀刃攻击，同时维持蓄力状态。
★受到致命攻击时自动变魔人。

对于新人来说，自动版的尼禄用起来是相当省心的。自动蓄力枪和自动EXCEED是最大的好处，尤其是自动蓄力枪。在正常情况下，玩家需要放开X才能发射蓄力弹，如果放开X时尼禄处于硬直状态时，蓄力弹会被浪费掉，使用自动后就不用担心这个问题。另外连抓速度变快也是相当有利的设定，在与但丁、死神等敌人的战斗中会相当有用。完成秘密任务02(不落地在空中连用5次投技)时，更是跳在空中连按○键就能过关(抓取距离要强化至最大)。



自动版尼禄的缺点就在于按Y键会随机发动招式，其实这一点对于玩家提高华丽度时是非常有用的，大大省去了玩家变招的烦恼。但在与部分敌人对战时就很要命了，比如最终BOSS。总的来说，除了第11关和第20关外，自动版尼禄都是值得一用的。

但丁

★地面按Y时，会随机发动同职业下地面上任意一种按Y使用的招式，以及部分职业技。
★空中按Y时，会随机发动同职业下空中任意一种按Y使用的招式，以及部分职业技。
★按B时，会随机发动同职业下任意一种按B使用的招式(并不是全部职业技)。
★在战斗中会自动对枪进行蓄力，之后按X为发射。
★除在地面和空中按Y和B之外，输入其他指令时不会自动变成别的招式。
★按X使用潘多拉时，会自动使用潘多拉的任意一种按X使用的招式。

自动版但丁的实用价值要比自动版尼禄低不少。首先，但丁没有EXCEED的设定。其次，但丁蓄力枪的速度很快，没必要自动蓄力，而潘多拉的自动出招反而相当要命。对于但丁来说，活用5种职业、3种枪械、3种武器的变化才是最重要的，而自动版但丁不可能实现这一点，因此不推荐使用自动版但丁。

实用小技巧

障眼法

在攻略中已经提到过了，本作和《战国BASARA》一样，当敌人不出现在屏幕上时，敌人会采取特别的行动。此时，大部分敌人都会设法向玩家靠近，小部分敌人会完全呆着不动，会继续攻击的敌人真是凤毛麟角。活用此法会让过关轻松很多，需要注意的是，当敌人已经发动招式时再转视角是没有用的，另外因为BOSS战时BOSS始终处于屏幕上，所以此法在BOSS战中也没有用(苍蝇博士除外)。

真升龙拳

装备了拳套基伽美什后，地面RB+后+B即为真升龙拳。此技全中为3 HITS，但发动过程中适时地变身魔人或解除魔人状态，会令真升龙拳追加1～2 HITS，从而威力大增。

若想实现4 HITS真升龙拳，有多种方法，不过从威力上来考虑，无疑是以下方案最为实用：先变魔人，发动真升龙拳后，当3 HITS全中后立刻解除魔人，即可追加1 HITS。

5 HITS真升龙拳则只有一种方法，即第1 HIT命中后变身魔人，然后在第4 HIS命中后解除魔人。以上过程中，如果把变身和解除对掉也可以，不过威力就要小很多。

5 HITS真升龙拳的难度不低，需要玩家反复练习，在与不同敌人对战时关键的第2 HIT发动时机也有讲究。一般来说第2 HIT都是在第1 HIT命中后立刻发动即可，但在对闪电兽使用时如果发动过早，则无法将闪电兽打浮空，因此需改成第1 HIT命中后但丁脚离地的瞬间发动。



射击

本作的枪械类武器在射击时是无须锁定的，只要没有障碍物阻拦，子弹会自动往敌人身上招呼。这一设定是非常有用的，因为锁定后射击就不能使用障眼法，玩家的危险系数大为增加。此外锁定的目标往往并非玩家心目中的目标，这点在打骑士团的黑洞炮时特别明显，锁定的话很难打中黑洞炮，从而错失秒杀骑士团的机会。

无敌



游戏中有不少技巧都是完全无敌的，有效活用这些招式会让难度下降不少。

尼禄的SHUFFLE(地面RB+后・前+Y)，在往后退的时候会有无敌时间。此外按RB发动魔人状态的瞬间也有无敌，同时还有攻击判定，相当好用。

但丁的骗术师职业的全部冲刺均为无敌，另外皇家卫士的地面RB+后+B更是可以进入完全无敌的铠甲状态，只是发动时间长，而且不能跑动。

两名角色从起跳至最高点的过程中完全无敌，这也是传统了。不过二段跳不是无敌。此外地面RB+横方向+A的翻滚也是无敌的，活用这两点能够躲掉不少攻击。



地狱和地狱难度简介



游戏的终极难度：地狱和地狱（HELL AND HELL），听起来相当吓人：敌人为SOS难度的攻防能力，而我方会被敌人的任何攻击一击必杀。但实际上，这一难度打起来并不如想象中那么夸张。

本难度的敌人配置是SOS难度的，如果各位挑战过DMD难度全S级评价的话，会觉得敌人简直弱不禁风。另外玩家虽然会被一击必杀，但是有3次复活的机会，而在CONTINUE的时候又会恢复到3条命。更重要的是地狱和地狱难度是在打通DMD难度后出现的，因此玩家此时可以使用无限魔人，这一点使得难度大幅下降。

本难度的成绩不能进行网上排名，也没有评价相关的成就，因此对于红魔石收集率、战斗评价等等因素完全无须考虑，不必要的战斗可以尽量回避掉。如果玩家不吝惜道具的话就更简单了。

血之宫殿模式



X360版的成就设定中，打过血之宫殿（BLOODY PALACD）模式和以S级打过血之宫殿模式均有成就。抛开成就不谈，这次的血之宫殿模式也是相当有趣的。在这个模式下可以看到很多在正常游戏中见不到的敌人组合，同屏出现的敌人数量也远超正常游戏。

血之宫殿模式一共有101层，不能跳关。每关都有时间限制，打死敌人会有时间奖励，无伤过关还有特别奖励。时间方面的限制玩家不必追求过多，正常情况下完成本模式至少会剩余10分钟时间。

在此模式下不能使用道具，但玩家可以用无限魔人来挑战，只是这样的话在最后的评价方面拿不到S。要想拿到S级评价，只要用普通角色完成全部的101层就行了。

血之宫殿模式中出现的敌人，初期只相当于DH难度。随着层数的增加，最后会上升到SOS难度的级别。在80层后敌人会仿照DMD难度一样进入魔化状态，不过敌人的攻击意识和攻防能力没有DMD难度那么夸张。要想顺利通过，前20层就要拼命多赚无伤奖励时间，从第20层之后会连续出现闪电兽，比较浪费时间。

用尼禄挑战血之宫殿比较简单，因为尼禄的3级蓄力枪可谓万能，另外过关后时间是暂停的，此时可以趁机手动蓄满3级EXCEED再出发。使用但丁的话会遇到克雷多和但丁这两名在正常流程中见不到的BOSS，会有一些麻烦。

重点层次提示

20层 与“大火牛”贝里奥对战

30层 与大量“冰兽”福洛斯特对战。

40层 与“蛤蟆”大亮对战。

60层 与“花妖”艾奇德娜对战。

80层 与尼禄的小舅子克雷多对战。如果用但丁的话，尽管从来没打过，不过基本战术不变。同样是以突刺迫使其防御后反击。

83层 与大量“冰兽”福洛斯特对战。

85层 同时与两只闪电兽对战。虽然看似吓人，但是其中一只出现后会硬直很长时间，趁机狂扁之。

99层 与大量骑士对战。注意别急着消灭黄金骑士，要多让他指挥手下骑士使用“神风特攻”，一次就可以消灭大量杂鱼骑士，从而节省大量时间。

100层 与“苍蝇博士”阿格纳斯对战。

101层 与但丁对战。这个但丁拥有不亚于DMD难度的实力，一定要小心，特别是用但丁挑战时。建议之前蓄满潘多拉的灾厄槽，这样开战后万炮齐发，能干掉但丁的大量体力。之后可以用大剑叛逆的ROUND TRIP（地面按住Y不放，之后放开），击中后以KICK 13追击，是非常有效的手段。

DMD难度重点敌人分析

Mega Scarecrow



这个长得像铁公鸡的敌人反应迟缓，在障眼法作用下几乎不作为。由于其体积大，体力高，用来赚高评价是最合适的。不过这个家伙一旦出手就非常麻烦，特别是滚来滚去的那招，因此一定要充分利用障眼法将其分别消灭。它魔化后只有用普通攻击才能打出硬直，不过尼禄的投技依然百试百灵。

Frost



俗称冰兽的这个家伙在DMD难度实力有明显提升，首先是特别会回避地面的投技，其次是攻击意识也加强了很多，再就是很难将其打成硬直。尼禄对付它的最佳方式是二段跳后用抓取接投技，可以防止它回避投技，而空中对冰兽的投技是不落地的，投完后3级蓄力枪也可以开工了。活用障眼法可以将冰兽一只只消灭。

但丁对付冰兽就比较麻烦，最佳方法依然是用障眼法形成单挑，再以突刺将其送至版边以真升龙拳或KICK 13（地面RB+前+Y连按）结束战斗。剑圣职业下大剑叛逆的B是迅速而有效的挑空技，连用的话冰兽只要一用普通攻击就会被挑空。

Assault



蜥蜴的飞扑和潜地攻击都是用跳跃很难回避的招式，不过不断跳跃加移动可以让其无所适从。尼禄对蜥蜴的投技不安全，混战时建议先以突刺将其打翻，再以蓄力枪或跳劈对地攻击，值得一提的是蜥蜴疾退后空中翻滚突击是可以用B抓下来的，而且动作是与众不同的。

但丁对蜥蜴可以用突刺或霰弹枪将其击翻，之后以真升龙拳或KICK 13追击，很快就能将其干掉。

Chimera

寄生兽是相当难缠的敌人。带着刀刃的花每隔一段时间就会翩翩起舞，此时只要靠近就会被其打中，即使用投技也会被中断。花活动是有一定时间的，不过在DMD难度下间隔很短，因此特别恶心。



尼禄对付寄生兽可以用3级蓄力枪，将敌人击翻确认无误再进行追击，因为3级蓄力枪的威力不俗，加上尼禄的流程中与寄生兽交手的机会不多，总的来说问题不大。

但丁和寄生兽亲密接触的机会很多。蓄力霰弹枪对寄生兽有奇效，数发下去不但能击翻寄生兽，还能将花打至活动不能，此时便可以冲过去用KICK 13追击。即使是DMD难度下的寄生兽也挨不了几下。

彩虹踢 尼禄的跑动中挑衅是踢腿，这一招威力虽不大，但是的确有攻击判定，甚至可以一脚将骑士团的黑洞炮踢回去，形成帅气无比的秒杀。此技名为彩虹（RAINBOW），名字来自于本作的主题歌演唱者彩虹乐队，正是他们提议加入这一招的。

Blitz



闪电兽堪称系列的最强杂兵，在本作中出尽了风头。闪电兽身上带电时来无影去无踪，玩家只能待其现身后才能攻击。闪电兽消失后的出现方式共有8种，只有部分是来得及攻击的，必须熟练掌握。当其身上的电被打掉之后才能尽情攻击，如果能将其打死而并非让其自爆身亡，华丽度至少能拿到A级，同时拿到大量的分数，在高难度下非常奏效。

尼禄对闪电兽的最佳方式就是用3级蓄力枪，看准机会后开枪，大约3枪就能破电。之后就变魔人迅速接近使用投技吧，一次可以用3次投技，中间记得全程按X进行枪蓄力。3次投技加2发3级蓄力枪基本上就能让闪电兽滚回老家了。

但丁破闪电兽的电甲有多种方法。最简单的方法是使用潘多拉的开箱(枪神职业时，地面RB+前+○)，一击即可将闪电兽的电甲破掉，不过为防止闪电兽中断玩家的动作，最好是先变魔人再开箱。另外还可以用拳套基伽美什+皇家护卫职业的组合，近身按Y出拳后立刻按B进行完美防御，反复数次即可将闪电兽的电破掉，我方毫发无伤且增加大量魔力。此法看似难度极大，实际上没有想像中那么高，Y后按B只要速度够快就能成功，玩家不妨在第13关找闪电兽反复切磋。以蓄力霰弹枪也可以打掉闪电兽的电甲，但极为耗时。将闪电兽的电甲击碎后，最佳的方案是发动增加HITS的真升龙拳，两次5 HITS升龙拳就能将其击毙，不过难度同样是非常高的，需要反复练习。

Gladius

魔剑的进攻方式有两种，一种是直来直去的突进，另一种是冲过来使用挑空技，后者的威胁要大一些。尼禄对付魔剑可以在空中使用抓取接投技，用投技时按住RB锁定可以顺便攻击其他敌人。中间再辅以蓄力枪和变魔人，难度不算太大。但丁对付魔剑推荐用蓄力霰弹枪，对于正在蓄力攻击的魔剑，一发即可将其打下地，之后再以突刺将其摧毁。



Mephisto & Faust

小死神孟斐斯特的全部动作均有明显预兆，而且均可以用跳跃轻松化解，因此没有什么难度。尼禄可以用抓取和恶魔右腕攻击其外壳，数次之下即可将其打回原形，如果调自动的话更是轻松自如。但丁则可以用蓄力散弹枪破壳，魔人状态下的潘多拉空中机枪对其有特效，一梭子即可让其现出真身。另外潘多拉的开箱也能一击破壳，只是太花时间了。破壳之后尼禄可以用各种连续技加投技，但丁的真升龙拳对其拥有一击必杀的威力(无需追加)。

大死神浮士德的攻击动作虽然也有明显预兆，但其攻击范围大得多，用跳跃很难躲开。DMD难度下一旦被浮士德击中，马上就会遭受他的“万剑诀”攻击，应对方法只有跳跃。浮士德的破壳方法和孟斐斯特完全相同，但要用障眼法才能确保安全，建议始终呆在它的下方，或让其处于屏幕外。破壳后的打法差不多，但丁推荐先以KICK 13将其浮空，再接真升龙拳，以防止它逃跑。



Angelo



下级骑士在DMD难度下的打法没有区别，依然是在背后猛殴即可。而黄金骑士长的实力则有明显提高，很少给玩家破盾和击倒的机会。

尼禄对付黄金骑士长，可以在它出招时变身魔人，这样它就会震倒，之后可以使用一次投技。其他时候依然是以跑动加3级蓄力枪的游击战术最为安全。

但丁对付黄金骑士长则要简单得多，当它在地面蓄力准备使用突进斩时，可以用KICK 13正面硬扛，必定能将其浮空。之后再接真升龙拳即可造成巨大伤害。

当然对付骑士团的最佳方法是破掉它们的合体技黑洞炮，这样能瞬间拿到极高的评价和大量华丽度得分。发动此技的条件是至少有一个黄金骑士长和两个下级骑士，发动后画面会出现震动的特效，同时有特别的音效。要想击回黑洞炮，尼禄推荐用3级蓄力枪，但丁推荐用潘多拉的X攻击(可先按住不放蓄力)。注意射击时不要锁定，只要面朝黑洞炮的方向，开枪必定是攻击黑洞炮的。从黑洞炮发动到射出的时间是不变的，因此熟悉之后次次秒杀也不是梦想。

DMD难度关卡简析

接下来会为大家进行DMD关卡的要点式提示。对一款动作游戏来说，自己花时间苦练才是王道，因此光看这些文字依然还需要苦练才能取得好的成绩。因为文字不太好表达，这里就将隐藏红魔石的位置全部略去了，大家可以利用尼禄的特殊能力自行查找。注意与主线无关的地点的红魔石一般是与评价无关的，如果担心的话建议进入HEAVEN OR HELL难度进行确认。



每关后面会附上该关时间和华丽度取得S级的参考成绩。目前官方尚未公布每个难度下取得S级评价所需的最低标准，因此纱迦只能将自己的最差成绩写出来供大家参考，也就是说只要超过这个成绩是肯定能拿到S级的。

MISSION 02 地狱门

时间S级参考成绩：13分46秒
华丽度S级参考成绩：9996分

敌人非常弱，狂赚华丽度的地方只有中段的蜥蜴战和最后的BOSS战。BOSS战前会与大量稻草人战斗，如果刻意放慢速度让它们魔化，可以稍微多捞一些华丽度得分。

BOSS贝里奥是一个攻击很模式化的家伙，开场即可用MAXIMUM BET(魔人状态下RB+后+B+Y，蓄力后威力变大)干掉一格血。尼禄地面近身按B可以让其必定使用踏脚攻击，空中近身按B可以让其必定使用劈刀，掌握这两点就比较简单了。不过贝里奥随后的动作却是很难预测的，因此光靠这两招是不行的。贝里奥近身有时会毫无征兆地使用全屏爆炎攻击，得用变身魔人或SHUFFLE来躲避。



万人斩 要想快速拿到这个成就，建议是打天堂或地狱(HEAVEN OR HELL)难度的第17关。本关过关时间约为2分半钟，杀敌数在30人以上。反复N次即可解除成就。不过本作无法查看目前为止的杀人数，玩家只能自行估计了。注意过关时才能解除成就。

MISSION 03 白翼

时间S级参考成绩：15分41秒
华丽度S级参考成绩：11127分

没有什么难度的一关，有威胁的敌人只有冰兽。注意在城堡走廊上遇到冰兽时，因为视角不能调整而不能使用障眼法，需要小心。本关的华丽度拿S级略有难度，不过不少地点的战斗可以反复挑战，可以借此补足分数。

MISSION 04 吹雪与蛙

时间S级参考成绩：17分36秒
华丽度S级参考成绩：12458分

一出来就会遇到闪电兽的伏击，为了拿到华丽度的高分，务必要将其击毙。房间里的刃之齿车可以好好利用，破掉闪电兽的电甲不在话下。

接下来的难点只剩BOSS战了。大蛤蟆贝尔最烦人的一点在于经常召唤两个妖女攻击，建议是手动蓄满3级EXCEED后用突刺攻击，数次之后当妖女发红时就可以用投技拽出贝尔痛扁了。如果妖女给尼禄送上冰之拥抱就正中下怀了。值得一提的是因为贝尔的体积够大，MAXIMUM BET在近距离能形成多段判定，威力巨大！



MISSION 05 归天

时间S级参考成绩：15分55秒
华丽度S级参考成绩：8197分

这关的战斗难点不多，关键在于寻找红魔石。华丽度不够的话可以回之前的地点找敌人补足。

MISSION 06 第2次觉醒

时间S级参考成绩：20分30秒
华丽度S级参考成绩：13519分



游戏室的走格子游戏必须看准点数再行动，不然走到紫色的格子上就会与BOSS级的强敌对战。之后的飞刀房之战是游戏的难点所在，基本战术和对付大批魔剑是没有区别的，只是偶尔会出现全屏的雷电攻击，此时只要站在最中央的台阶上即可安然无恙。快速削减魔剑的数量是此役的关键，调自动的话因为空中抓取的速度会加快而比较有利，再辅以蓄力枪和适时的无敌魔人变身。好在这个BOSS的位置比较靠前，因此打得不好大可从头来过。

返回城堡后，有很多地点是无需进入的，没有把握的话不妨进HEAVEN OR HELL难度确认一遍。华丽度不足的话也可以去老地方刷怪补足。

MISSION 07 树海之龙

时间S级参考成绩：18分40秒
华丽度S级参考成绩：9939分

本关会出现寄生兽，用3级蓄力枪可以轻松灭之。森林的地形比较复杂，容易漏掉红魔石，在走移动平台时需要故意掉下去才能补齐红魔石收集率。

本关的BOSS可以采用BUG打法。当她落地后被打晕时，玩家不要出投技，改用其他攻击。这样当她苏醒过来后看准时机按B键，双方会被弹开，此时按Y攻击即可将其再次打成昏迷状态。利用这个BUG，反复数次就能让她死得惨不忍睹。最后再补上一发投技，华丽度同样高得吓人。



MISSION 08 信条告白

时间S级参考成绩：13分45秒
华丽度S级参考成绩：8553分

没有什么难度的一关，不过要想拿齐红魔石得走不少回头路。与克雷多的战斗很套路化：突刺被防御后往前进行二段跳，之后抓住破绽使用突刺→挑空→出刀→投技的简单连续技。反复数次后克雷多破甲，一阵猛砍接投技就能造成大的损伤，华丽度也不低。克雷多的标枪连投可以用B打回，不过难度较大。推荐用RB+B打回标枪，虽然没有攻击力，但是可以打出绿魔石，难度也低得多。



MISSION 09 仅仅为了你

时间S级参考成绩：14分02秒
华丽度S级参考成绩：18096分

一上来会遇到骑士团，因为是初战，打不好可以重来，故要以黑洞炮为目标，成功的话能够拿到大量分数。本关也是尼禄流程中比较难的一关，在路上会遇到大量敌人，电梯间更是会遇到闪电兽。因为地方狭小，所以打起来得特别小心。最后还要对付苍蝇博士阿格纳斯。

阿格纳斯本身的攻击速度很慢，有足够的时间去判断。召唤出来的魔剑和火焰狗打掉后都会出现回复魔力的道具，因此不要吝惜魔力。阿格纳斯的吸血技发动前会有特殊台词，如果打不下来的话变魔人也能避免他的纠缠。不过全屏吸血的大招就一定要阻止，不然就等着哭吧，手上最好能时刻蓄着一发3级蓄力枪以备不时之需。阿格纳斯最厉害的招式是后期使用的旋转刀攻击，如果被此技逼到版边必定会被秒杀，因此一定要躲得远远的。对阿格纳斯专用的投技威力极大，华丽度也加得狂多，分数方面不必担心。



MISSION 10 抓住荣光的人

时间S级参考成绩：15分36秒
华丽度S级参考成绩：11067分

和上关比起来难度有所下降。与骑士团的战斗可以充分利用时间机器，大量分数轻松入账。BOSS战前会遇到火焰狗和黄金骑士的组合，保险起见的话以绕圈蓄力3级枪的保守战术比较有利。

DMD难度下的但丁因为不会魔化，所以打法和SOS难度区别不大。这里说说最简单的打法，那就是选择自动跳在空中连按○键，即可不断对但丁使用投技。不过但丁有一定几率会挣开投技，因此玩家还得注意以空中下劈来还击。当玩家变身魔人，或但丁变职业为皇家护卫时，使用投技100%会成功，反复即可屈死但丁。



MISSION 11 闭幕

时间S级参考成绩：19分28秒
华丽度S级参考成绩：15560分



BOSS战前的场地会出现不少敌人，在此可以反复刷华丽度得分。BOSS的打法没有什么变化，不过喜欢自动的朋友最好是关了自动前来挑战，不然空中随机发动的招式会让你欲哭无泪。

百万荣耀之魂 要想快速拿到100万点荣耀之魂，最佳方法依然是攻略中推荐的第10关。打DMD难度下的第10关，在见但丁前表现好一点，与但丁战斗时把红魔石全部吃掉，这样在输给但丁后选择CONTINUE，再进秘密任务07自杀，每次都能获得6000点左右的荣耀之魂！

MISSION 12 第2幕

时间S级参考成绩：10分13秒
华丽度S级参考成绩：7698分

但丁的第一关就不算好打。路上有两场战斗可以跳过，一场是一开始的稻草人战，另一场是电梯里的冰兽战。由于本关的华丽度得分很难提高，所以这两场战斗也不能忽视。最后的战斗是和骑士团的较量，胜利后的分支路线可以不管（即有蛇身人偶的侧门），这里的红魔石不计入收集率，不过亦可来此刷一下华丽度。

MISSION 13 恶魔再现

时间S级参考成绩：15分33秒
华丽度S级参考成绩：8627分

一开始往回走，里面的红魔石是计入收集率的，不能错过。跳下桥后会遇到闪电兽一只，这只闪电兽出场有超大的硬直，正好拿来练习皇家护卫返电的技巧。虽然可以跳过不打，但是由于闪电兽分数超高，因此绝对不要错过！

之后会遇到大量的寄生兽，这是但丁流程中的难关，但也必须克服，以霰弹枪+拳套的组合上吧，华丽度方面只能通过减少受伤机会来确保。

本关BOSS树妖艾奇德娜还是比较厉害的，因为没了尼禄的无限昏迷BUG，只能凭硬本事上了。树



妖露出核心时建议用暗杀者的地面RB+前+B，空中露出身体时可以用剑圣+大剑叛逆的空中B连按，地面昏迷时用无尽剑路西法狂插，评价会涨得飞快。树妖魔化后的撞击防不胜防，还附加种子乱射，比较难缠，但在天空中布满无尽剑的话，一旦撞上就会加很多华丽度。

MISSION 14 身在森林

时间S级参考成绩：14分34秒
华丽度S级参考成绩：8122分

又是一个大大的难关。本关的地面会经常出现魔界之花，它会妨碍我们使用一些硬直时间长的大招，因此不要放过它。用潘多拉的X即可秒杀魔界之花，而且必定会出现绿魔石。不过为了收集率和华丽度我们需要被吸进去一次。本关的红魔石收集率也有讲究，部分区域是无需进入的，请自行在HEAVEN OR HELL难度下快速确认。

本关的难点在于如何在大小死神和闪电兽身上捞到足够的分数。首先得以潘多拉把我们经常活动的地点里的魔界之花消灭掉，之后就凭经验耐心缠斗吧。闪电兽的分数超高，因此要不惜一切代价将其消灭。本关的华丽度得分要想捞到S级很难，不过最后S、A、S加不用道具也能拿到S级的总评。

MISSION 15 福耳图那城

时间S级参考成绩：24分06秒
华丽度S级参考成绩：13472分

本关的流程很长，敌人也比较难缠，会有两只闪电兽等着你。为了分数起见，闪电兽一定要消灭掉，骑士团的黑洞炮一定要击破。最后的BOSS是蛤蟆大茓。以真升龙拳攻击其口部是最快的，但机会不是太好掌握。

MISSION 16 狱 炎

时间S级参考成绩：22分29秒
华丽度S级参考成绩：12469分

敌人方面只有大批的魔剑比较难缠，因为但丁没有投技，因此拿到高分比较困难。回到城堡大厅后，注意城堡其他地方的红魔石都是无关大局的，是否需要补华丽度就看玩家自己了。出城堡后的火焰狗比较凶猛，消灭两拨之后就能见到BOSS。

BOSS贝里奥在但丁面前非常脆弱，只要躲开它的攻击使用真升龙拳，很快就能让它倒地，之后真升龙拳连发即可秒杀这个家伙。

MISSION 17 神之子羊

时间S级参考成绩：19分18秒
华丽度S级参考成绩：17523分



敌人数量不少，不过只有中间的蜥蜴加大死神以及最后黄金骑士长加大死神的组合还有点威胁。本关对华丽度的要求较高，而最好赚华丽度得分的地方就是商业区的海量敌人，这里要以赚分为大前提。消灭最后的黄金骑士长加大死神的组合后，记得在垃圾桶里有大绿魔石。

但丁与阿格纳斯的战斗要比尼禄吃力，主要原因是没了投技。不过基本的打法没有变化，只是更费时间。

MISSION 18 破坏者

时间S级参考成绩：14分37秒
华丽度S级参考成绩：6952分

终于出现了一个时间要求比较高的关卡。本关的流程玩家务必要烂熟于心，不然时间上肯定有问题。不过相比之下华丽度的得分更难提升。比较保险的方法是以炮将石像打倒之后，进入右边的跳跃点，然后消灭骑士赚分。在一处左边有光枪机关的平台上，可以诱使骑士往光枪上撞，很快就能达成SSS级的评价。不过若是敌人没有继续出现，就得离开这个平台后返回，才能引出新的敌人。



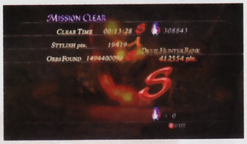
当华丽度得分超越4500之后，就可以干掉巨像过关了。对付巨像的最后形态，最佳方案是待其发射最强的次元炮时来到最高的平台上，这样等次元炮结束后它就会主动凑过来挨打了。只要使出真升龙拳即可给予极大的伤害。

MISSION 19 继承者

时间S级参考成绩：13分28秒
华丽度S级参考成绩：21023分

本关就是华丽的BOSS RUSH关。在DMD难度下本关的限制时间非常宽松，因此玩家掌握了按B控制点数的秘技后，可以在每一场战斗结束后把体力恢复到最大。

第一场BOSS战是5人骑士团，从分数角度来考虑到一定要以击破黑洞炮的方式来送其归西。玩家只要和黄金骑士长来回跑对角，黑洞炮很快就会出现。如果浪费了很多时间和体力都未成功，不妨直接RETRY。



▲这样的成绩，还用了道具，也能拿到S级，大家是不是都有信心了？

MISSION 20 新 生

时间S级参考成绩：4分20秒
华丽度S级参考成绩：5531分

本关和第11关的BOSS一样，因此开自动的同学可以省省了。



本关的时间限制同样很紧，击破老头子防护罩的技巧推荐为3级的空中EX CALIBUR。本关的华丽度很难涨，建议玩家不必过意追求连招，如能确保无伤或尽量少受伤，华丽度不会低到哪里去。老头子濒死时拿着剑冲刺的招很容易用B抓下来，评价自然也不低。

目标 目前X360版世界排名第一的成绩如下：DANTE MUST DIE难度总分：14150723分；SON OF SPARDA难度总分：7009748分；DEVIL HUNTER难度：3850093分；HUMAN难度：48035586分；血之宫殿模式：6545555分。HUMAN难度的最高成绩估计是一个BUG。



由于前作获得了巨大的成功，所以支持者们给予了本作极高的期望。然而遗憾的是，现在看来《彩虹六号 维加斯2》（以下简称《R6V2》）在实质上并没有什么突破性的进化，除了加强网络对战模式和一套积累经验值的“A.C.E.S”系统外，可以说本作实际上更像是一部资料片。俗话说：瘦死的骆驼比马大。尽管存在着这样那样的不足，但从各种角度来评断《彩虹六号 维加斯2》，他仍然是一部非常优秀的作品，仍然是军事题材游戏中的佼佼者。本文以介绍游戏的系统为主，攻略流程仅提示难点。只要掌握清楚了游戏的战略思路，剩下完全靠玩家自己随机应变了。Okay，double time。

文 ACE飞行员
美编 NINA

彩虹六号 维加斯2		Ubisoft	主视角射击
多机种	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2		美版
	2008年3月18日	1～16人	59.99美元
	对应机种包括PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

游戏通关时间：单机任务模式10～12小时以上，REAL难度14～16小时以上。

系统解说

基本操作

LB	奔跑
LT	贴靠掩体
RB	短按（快速切换热成像仪／夜视仪）／长按（菜单切换）
RT	射击，进入掩体躲避状态时直接进行射击则为“盲射”。“盲射”射击精度很低，一般用于近战和掩护。
A	确认／各种指令
B	投掷（战术手雷等）
X	装弹 ／长按可设定武器模式
Y	短按（快速切换武器）／长按（可调出菜单选择武器）
LS	站立／下蹲／绳索模式转身（垂直按下LS）
RS	开启精确射击模式（垂直按下RS）
BACK	小队指令：切换渗透模式与突击模式 ／长按BACK键为显示大地图
START	暂停 ／状态查看
十字键	各种小队指令

注意：新加入的LB奔跑动作非常有用，有了奔跑动作就更容易突破敌人的火力网了。



掩体系统

当接近任何一种可以用来躲避子弹的物体时，按住LT键，主角将会以专业的姿态靠上去进行掩蔽。而此时的游戏视角将从第一人称变为第三人称的越肩视点。在掩蔽的同时，你依然可以瞄准射击，或者使用手雷等等。注意！由于游戏中许多掩体无法完全掩护玩家，而且掩体是可以被破坏的，敌人的弹片也能对玩家造成间接伤害，所以玩家长时间地躲在某一个固定掩体也可能被打成筛子。在进入掩体状态后，只要屏幕出现一个细小的白色十字准星，就表明可以借助掩体进行射击。准星所指示的位置就是玩家脱出掩体后直接瞄准的位置，当把准星移动到敌人身上会变成红色以帮助玩家瞄准。


▲掩体状态下随意按下RT键为“盲射”，射击精度很低，一般用于近战和掩护。

吊绳系统

“吊绳系统”在本作中与前作没有任何变化。地图上会出现特殊标记表示允许玩家实施“吊绳系统”。靠近这些特定区域，屏幕上会出现特定提示，按“A”键可以蹬着墙壁大幅度地下跳，或者以最快速的滑到底部。而在吊绳上的时候，敌人很可能看不到你，只要他不是正站在窗前欣赏维加斯的夜景。那么在敌人没有发觉的情况下，玩家可以选择突入的时机和方式。既可以雷霆之势破窗而入然后将敌人扫射一光，也可以文雅地选择声东击西的方式干掉敌人。队友的吊绳也完全由玩家来操作。十字键←为命令队员向上攀爬，十字键→为命令队员向下攀爬。十字键↑为命令队员破窗而入。


▲吊绳蹬墙状态下按下LS键可以让主角做出翻身倒挂动作，这个操作容易被玩家忽略。

©Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

武器选择与定义

游戏将武器分为了6大类，本作把前作游戏中才能捡到的防护盾(Shield)特别加入进来。《R6V2》的



武器数量比前作增加了许多，而且武器之间的性能也确实有一定区别。玩家可以在直升机，场景中的武器储备箱以及开始菜单中更换自己的武器。《R6V2》允许玩家携带两支长枪，一把手枪和两种战术手雷。A键进入该类武器进行不同枪支的选择；X键则是对选定武器的附属部件进行选择，比如狙击镜头，枪托等等。玩家可以对所有武器进行自由选择，以下就对这几个类武器进行说明。

微型冲锋枪 Submachine guns

主要用于中近距离作战。由于后坐力比较小，这种武器最大的优势在于其比较高的射击精度。不过微型冲锋枪杀伤力稍微小了点。

轻机枪 Light Machine Guns

火力猛、装弹量多，用于掩护团队突击，对敌人进行压制战斗。《R6V2》这次强调了对轻机枪的使用，其高装弹量的优势也变得明显了。

突击步枪 Assault Rifles

在游戏中突击步枪与微型冲锋枪的最大区别在于前者的火力要更猛些，杀伤力更大一些，但是射击精度稍显不足。

狙击枪 Sniper Rifles

男生都对狙击有着独特的偏好与崇拜，狙击枪击中敌人上身都是一枪毙命。

霰弹枪 Shotguns

以近距离威力大而闻名，不过这种武器在游戏中的使用频率并不高，毕竟这里是《彩虹六号 维加斯2》不是《生化危机4》。不过网战中霰弹枪的使用率很高。

手枪 pistol

手枪在本作中得到了强化，只要装备上如"沙漠之鹰"这样的大威力手枪可以一两枪就干掉敌人，完美获得5点XP。玩家在游戏中可以大胆尝试用手枪，娱乐性不错。

防护盾 Shield

装备上后无法奔跑，配合大威力手枪可以作为强行突破敌人据点的一种战术。不过一旦敌人使用战术手雷，那可就是凶多吉少啊。





游戏中可在5种战术手雷中选择两种，这次游戏允许携带的战术手雷数量比前作要多，这就明显提升了手雷在战斗中的重要性。由于敌人总是容易冲过来和你火拼，所以这时候战术手雷成了救命稻草，千万不要吝惜。

C4炸弹

玩家可在远距离遥控引爆，如果能提前估计敌人出来的位置，C4炸弹就成为最占便宜的武器。

手雷 Frag Grenade

对于前方顽固不化的敌人，一般习惯用手雷干掉。

燃烧弹 incendiary

引起区域内大火，敌人中弹后必死。燃烧弹的威力在本作中得到了明显提升。

烟雾弹 Smoke

制造弥漫整个屏幕的烟雾，在干扰敌人视线的同时打开热能仪器进行射击。多用在比较开阔的场景和网战中。

破门炸弹 Breaching Charge

贴在门上引爆后将门以及附近的敌人干掉。

闪光弹 Flashbang

用闪光弹开路的战术使用频率很高。

看似这么多种武器，但实际上《R6V2》中非常实用的组合就那么几种。一般习惯是一把微型冲锋枪加上一把狙击枪就能应付单机游戏中的绝大部分战斗。再配合上使用率很高的战术手雷，基本上就能完成一切任务了。其他配置完全依靠玩家自己的游戏习惯。在武器选择画面中按X键可以为长枪械武器增加各种瞄准部件。

Acog Scope

这种狙击镜主要是精度比较高，不容易出现射击偏差，不过狙击范围比较有限。

Laser Sight

配合这个部件可以适当增加武器的射击精度，可视范围有限。

6×Scope

最普通也是使用率最高的步枪狙击镜头，缺点是精度不是很高。

12×Scope

瞄准距离更远地狙击镜头。

Reflex Scope

在所有光线条件下都能使用的部件。镜头中央会出现一个红点，只是可视范围没有明显提高。

Recoil Control Storck

枪托的作用就是加强射击的稳定性，主要是和轻机枪相互配合使用。

指令系统

一键指令

本作完全继承了前作精简的指令系统，所有的小队命令都被简化为队长枪械准星指向方向加命令按键A键。当玩家扮演队长时，枪械准星所在位置就是指挥队员前往地点。只要按下A键，队长就会发出：诸如Go，Go，Go；Double Time……等指挥队员的指令，这时队员会毫无怨言的朝着准星所在位置前进，如果沿路上出现敌人，队员会主动开火，无论战况多么激烈只要队员还活着他们都会在先前指定地点集合待命。当然，当队员前往制定地点时一旦情况有变，队长应该立刻选择新的指定地点，队员的行动方向也会立刻发生改变。



▲本作还可以直接利用十字键命令队友投掷手雷，合理利用这个操作，可以让战斗变得轻松很多。

跟随掩护 Following

手柄的十字键↓是队长发出指令经常用到的操作。十字键↓就是切换命令队员是跟随掩护状态还是原地止步。当按下↓键时如果是让队员处于跟随掩护状态，队长一般会说：Re-group on me；Get over here；Back on me等语音，并且他的左手还会做出画圈的动作。屏幕左下方的状态栏会显示Following字样。该操作除了让自己与队员一同掩护行动外，另一方面就是招呼远离自己的队员快速回到自己身边好安排下一步行动。当然，指挥队员的行动也要符合游戏规则，如果你非要指挥队员往墙上走，或者让他们前往根本无法到达的地点，他们会说：I can't do that!



原地待命 Holding

有时候人多不一定好办事情，没有搞清楚状况就指挥队员前进的做法往往会付出惨痛代价。《R6V2》在地形上比前作更加复杂一些。高低错落的地下隐藏着众多杀机。玩家扮演的队长在很多情况下将负责侦察工作，搞清楚状况再行动是行动的基本准则。按下十字键↓让队员留在原地待命，这时队长一般会说：Hold；Hold the position；Hold on等语音，并且他的左手还会做出握拳的手势。屏幕左下方的状态栏会显示Holding字样。



Real难度提示 孤军作战的第六大关或许是单机模式最难的部分。这里玩家务必要使用消声器，尽量将敌人全部暗杀。如果一条路线突破不了就去寻找新的路线。最好从下往上进行搜索，这样可尽量避免被敌人偷袭。



武器及装备切换



▲游戏中长按X键后出现一个菜单，再按下十字键←是为武器安装消声器，按↑是切换单连发。



▲游戏中长按Y键后出现一菜单，再按下十字键←→是切换两种战术手雷，按↑↓是切换当前的主要攻击枪械。



▲游戏中长按RB键后出现一菜单，再按下十字键←→是切换默认使用的热能仪与夜视仪器。

强行突入与渗透突入

无论是在通常的战斗，还是当队员做好门前待命准备后，玩家要考虑的一个问题就采取何种战术。按下手柄的Back键可以对被称为“强行突入”（Assault）和“渗透突入”（Infiltrate）这两种行动战术进行切换，战术名称会显示在屏幕的左下角，行动所采用的武器当然也有所不同。《R6V2》不是《战争机器》，特种部队的宗旨是尽量避免不必要的战斗，减少伤亡人数，有时某些战斗会因为动静太大而引来大批敌人的增援，如果能安安静静地将敌人消灭会令战斗变得轻松许多。在“强行突入”的状态下，队员的进攻更加主动一些。而在“渗透突入”的状态下队员会以寻找掩体，避免交火的准则来行动。一般在搜寻目标的路途上切换到“强行突入”的状态。这样一旦有突如其来的敌人也好让队员有个照应。一旦发现了目标，就应该进入“渗透突入”，玩家要安装好枪械的消音器尽量暗杀掉敌人。一旦这次行动暴露就要立刻切换到“强行突入”的状态和敌人进行正面交锋。当然，你也可以指挥队员前去探路。不过在《R6V2》中队员的攻击性好像有所削弱，他们往往在行动中无法成功扫清前方的敌人，所以玩家还是需要相当谨慎的行动。



破门战术



特别是当队员做好门前待命准备，选择“强行突入”战术后，屏幕左下角会出现3种图标，用十字键进行指挥操作。左侧图标表示炸门突入，专业的讲就是“Breach and Clear”，思路很简单，就是直接炸死门后以及靠近门的敌人然后突击进去。中间图标为直接开门清理进入，专业的讲就是“Open and Clear”，并没有用到任何战术手雷。右侧图标为开门后先投掷一枚手雷后再突入进去。这种战术主要对付房间内离门比较远，敌人又比较集中的情况，专业的讲就是“Frag and Clear”。在有人质的情况下，请千万不要使用“强行突入”，以免伤及无辜。

相对于比较野蛮的“强行突入”战术，“渗透突入”更加稳妥，使用的机会也更多。因为游戏中往往会遇到恐怖分子劫持人质的情况，所以用这种战术也最能保全人质的安全。选择“渗透突入”战术后，屏幕左下角也会出现3种图标，同样用十字键进行指挥操作。左侧图标表示以闪光弹开路后再冲进去，采用这种战术不能绝对保证敌人都会被闪光弹命中，所以最好事先做好指定消灭的目标以增加行动的成功率。中间图标同样是直接开门进入。右侧图标为开门后先投掷一枚烟雾弹然后再突入进去。这种战术是本人最少采用的。



蛇眼观察与指定目标

在《R6V2》中玩家将不停地在大楼中的各个房间内穿梭，可能你所面对的敌人就在这扇门的后面。为此，游戏设计了多种“房门突入”系统，在不同情况下使用不同的房门突入战术往往决定了这次战役的时间长短和成败，这也成为本作最大的魅力之一。

当玩家枪械准星对准一扇紧闭的房门时，屏幕上会出现“Team Move to Door”的提示，此时按A键后两名队友会专业地移动到门的附近做好进门的准备。



面对一扇关闭的门，能了解里面的情况是再好不过的了。来到门前，先别急着下达命令，将准星移动到门的下方，屏幕上会出现“Snake Cam”字样，按下A键后队长会使用蛇眼探头观察门后屋内的情况。通过这种方式，玩家将大致了解屋内的情况。当玩家用“Snake Cam”观察到屋内的敌人或者在普通侦察的情况下，将十字准星移动到他们身上然后再按下手柄的“LB”键就能指定队员进门后优先消灭的敌人。一般原则是：优先消灭靠近门的敌人和手持重型武器的人，或者是正挟持人质的敌人。这时可以采取让队员冲进去先消灭远处的敌人，自己负责干掉近处的敌人，这样行动的成功率会高出许多。



多点突入

游戏非常强调从多点攻击一个目标，这种战术在对付屋内的敌人时会被经常用到。游戏众多室内战斗中，进入房间的门往往不会只有一扇。通过“Snake Cam”观察完屋内情况后，命令队员在一扇门口待命后，玩家可以转身到另外一扇门做好突袭准备。当一切就绪后，玩家用十字键下达命令指挥队员，同时自己也可以突破进行，这样可以形成夹击之势。不但是在破门突入情况下，面对吊绳等情况时游戏也允许玩家采取多点突入的策略，这样玩起来更有感觉，战斗的风险性也大为降低。

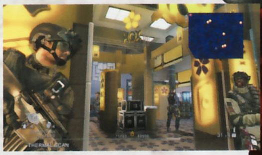


打不赢就跑 本作要想做到零发现是不可能的。而且许多地方只要你被敌人发现就会有额外敌兵前来增援。如果距离太近，敌人数量又多可以选择跑远点，然后再回去和他们战斗。

地图系统

由于在《R6V2》中，目标地点会以小圆圈的形式出现在屏幕上，并且还会显示玩家与目的地点的距离，它的存在有效地指引了玩家下一步的行动方向，几乎不会出现迷路的情况。所以"地图"在游戏中存在的意义并不是仅仅是为了给玩家找路用的。在游戏中，只有与敌人开火，他们的位置才会出现在地图上，而且敌人采用的也是运动战术，一旦他停止开火便会在地图上消失，加上游戏场景非常复杂，玩家经常需要在场景中寻找敌人的方位。"地图"一般是为了给玩家最快时间找到敌人和目标地点用的。长按下手柄的"back"后地图就能显示出来。其中绿点表示彩虹队员；白点表示普通民众；红点表示恐怖分子；绿X表示掉队的队员；白圈表示目标地点；能够使用吊绳和攀爬的楼梯也在地图上做了明显的标记。

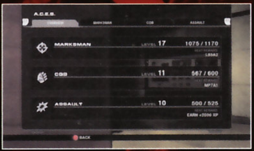
本作新加入一个"热呈像地图"，只要和敌人交火就能用十字键↑调出这个地图。不过"热呈像地图"反应并不是实时的，所以建议还是用传统地图随时观察敌情比较妥当，而且更加直观。





军衔与A.C.E.S系统

军衔系统其实就是个累积的经验值系统。玩家创建好自己角色，无论是单机还是网络对战，游戏中所累计的点数和获得的装备是完全通用的。只要干掉敌人就可以获得一定的XP。XP累计到一定程度就能提升玩家的军衔，同时解开各种奖励，如武器，涂装等等。这个XP点数玩家可以通过单机任务，合作任务，网战等多种途径取得。如果想快点提升XP点，玩家可以选择和朋友局域网联机合作战斗，因为只要队友杀敌就能获得XP。在单机任务模式下，玩家要争取自己多杀敌。成功执行一次任务获得的XP也会比较高。



《R6V2》较前作最大的改变就是加入了A.C.E.S系统。该系统是Advanced Combat and Specialisation的缩写，即精英战术系统。该系统等于是为玩家在战斗中设置了各种挑战项目，这些挑战同样以累计点数的形式解开各种武器和装备。游戏的列表中清晰地显示了解开武器所对应的点数要求，这里就不赘述了。以下就是所有A.C.E.S点数达成条件。

MARKSMAN	CQB	ASSAULT
远距离杀死敌人	掩体后方使用盲射干掉敌人	子弹穿越掩体干掉敌人
将敌人爆头	近距离干掉敌人	用战术手雷干掉敌人
干掉移动中的敌人	从敌人背后杀死他	干掉机枪炮台的敌人
吊绳状态下干掉敌人	用闪光弹命中敌人后，消灭之	用C4炸弹杀敌
杀死正在攀爬绳索的敌人	—	干掉手持盾牌的人

隐藏指令

游戏中按下START键打开菜单，再按住RB键然后输入下面指令：

（单人游戏有效。成功输入后，屏幕上会有提示。再次输入一遍指令将关闭此秘技。）

第三人称视点 X、B、X、B、按下左摇杆两次、Y、A、Y、A、按下右摇杆两次

效果：游戏变为第三人称的操作，不过这个视角给得并不舒服，人物感觉是在滑冰。

一枪毙命 按下左摇杆、按下右摇杆、按下左摇杆、按下右摇杆、A、B、按下左摇杆、按下右摇杆、按下左摇杆、按下右摇杆、X、Y

效果：敌人体力值明显减弱，击中上半身均可一枪毙命，每次杀敌都可以获得5点XP。主角体力值同样减弱，相当于游戏的最高难度。

更改闪光弹颜色(GI John Doe Mode) 按下左摇杆两次、A、按下右摇杆两次、B、按下左摇杆两次、X、按下右摇杆两次、Y

超级布娃娃效果(Super Ragdoll) A、A、B、B、X、X、Y、Y、A、B、X、Y

效果：游戏中的物理效果更加夸张，中弹的敌人会被吹飞。

TAR-21 Assault Rifle武器解锁 在自定义角色画面(My Character)，进入到OUTFITING菜单，按住RB按键，用十字键输入：下、下、上、上、X、B、X、B、Y、上、上、Y

说明：其实这把枪的性能不是最高的，不过由于是世界名枪，所以喜欢它的玩家不在少数。

Comcast Event Map多人联机地图解锁 进入Extras选项，选择Comcast Gift，输入Comcast Faster，重新开启多人游戏时就可以看见新地图了。

最终战役

由于任务目标明确，地图指向清晰，所以几乎不在游戏中不会出现迷路的情况，剩下来全靠玩家的战斗技巧了。惟一值得一提的就是《R6V2》最终战役的提示比较含糊，这里特别说明一下。

本作的最终战役就是捉拿前作叛逃的彩虹小队大叛徒加布里埃尔，整个战斗可以分为4个阶段。该场景位于一个私人的网球场。当玩家在凉台上与加布里埃尔对话完毕后，突然一枚炸弹会将整个凉台彻底捣毁。画面刚刚从黑场切换好后，进入战斗。这时加布里埃尔便驾驶着一架武装直升机对玩家进行疯狂的扫射。敌人会从左侧的小房间和右侧的屋顶出来，要格外当心左侧小房间的敌人，他们是会不断出来的。战斗第一阶段就是要求玩家在保护自己的同时寻找机会向直升机进行射击，只要攻击它一定程度直升机就会发射两枚导弹炸毁场景。一旦看见直升机发射导弹玩家要想方设法逃离开，只要和爆炸地点保持一定距离就可以安然无恙。



建议在第一阶段的战斗时，从凉台一下来就快速奔跑到如图所示的位置。这里位于场景右侧尽头的门板后。虽然木板无法完全抵御直升机的扫射，但只要蹲下贴近墙壁，直升机子弹几乎对你构成不了威胁。现在就一心一意消灭前来的敌兵，然后寻找时间差站起来向直升机扫射吧，很快就能逼迫直升机呼叫增援，发射导弹了。

接下来进入第二阶段，直升机还会呼叫更多的增援兵力，坚守住一段时间，消灭一定数量的敌人后直升机又会发射导弹破坏场景，玩家同样需要奔跑逃离。此时场景靠近木板处的小铁门会被打开，这时就必须从小铁门躲进网球场中的小屋内。到了第三阶段，剩下任务很简单，就是消灭前来的敌人，想方设法活下去。坚持战斗一段时间，我军终于成功将加布里埃尔的直升机进行锁定，一枚导弹会将他轰下来。现在就是清理门户的时候了。看来加布里埃尔丝毫没有悔改的意思，在他说完一通抱怨的话后，玩家将对他进行处决。



通关感想

《R6V2》虽然在画面上再也没有给我们惊艳的感觉，不过游戏然保持了前作的高素质，玩家的投入度绝对有保证。喜欢前作的玩家一定会在本作中找到同样的、甚至是更高的感动。如果你有条件的话请投入到网络对战中去吧，本作的网战模式比前作要精彩很多。

Real难度的好处 玩游戏的Real难度，不仅仅可以体会更真实更紧张的战斗。在该难度下，玩家将获得更高的XP奖励。所以建议玩家在将普通难度通关后再玩一把Real难度吧。

文 阳光成员 R　美编 NINA

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ～君あるがため～



世嘉公司的超人气作品“《樱大战》系列”最新作《樱大战 缘因有你》以全新的游戏方式登陆NDS。本作一改往日策略+文字冒险的模式，而改用迷宫角色扮演的形式来展现《樱大战》的魅力，游戏中历代《樱大战》的男女主人公都将出场参战，阵容非常的豪华。系列的标志LIPS依然保留了下来，好感度也直接影响到女性角色们的附加能力值，不同的女主角拥有的技能也不尽相同，大家可以根据自己的喜好搭配打造属于自己的超强队伍。

基本操作

按键	作用
十字键	移动
A	决定/攻击
B	取消/加速
X	菜单
Y	长按可调整方向
R	长按可斜向移动
L+A	射击(需要道具)
L+X	必杀攻击
L+Y	自动回复
L+R	声音输入
L+十字键	切换上屏显示的内容

注：按下L+R后对这麦克风喊出参战角色其中一人的名字，就能与其对话交换道具或者调整技能。这对于系列FANS来说是莫大的福音啊，终于可以和心仪的女主角们说话了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	SEGA	角色扮演
ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため		日版
2008年3月19日	1人	4800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

NDS

通关时间：50小时左右

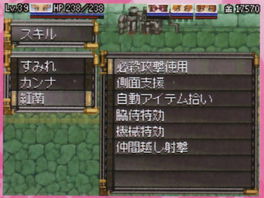
系统指导

菜单说明

アイテム	查看使用道具
足もと	调查脚下
必杀攻击	按△可以切换男主角的必杀技
队长命令	可选择战斗时的各种全体命令，技能设置，保护和撤退等
地图表示	可以让地图显示在上屏或者是下屏或者是不显示
その他	可以查看人物状态，详细资料，所得物品资料等等

队长命令

全体命令	游戏可以操作的队长为大神一郎和大河新次郎两个人，而两个人的全体命令有所不同
大神队长	风：只在临近时攻击敌人，重视移动的战术 林：随时保持在队长身边进行协力攻击，平常心的战术 火：放弃防御重视攻击的背水战术 山：一步不动，此时防御力上升攻击力下降且恢复速度加快
大河队长	心：提升攻击力降低防御力的战术 技：SP恢复速度提高，有效提高必杀技的使用速度 体：一步不动，此时防御力上升攻击力下降且恢复速度加快
スキル	可以选择开启或者关闭女主角们的特有技能
かばう	选择保护的女性角色
ヘルプミー	大河专用指令，向女性角色求救
战略的撤退	脱出迷宫，几乎就和死亡一样了，除装备的道具外，其他的全部消失，不推荐使用





战斗简介

游戏中最多可带3名同伴协同作战，玩家能够操作的只有队长一人，其他角色均为自动攻击。每个女主角攻击的范围不尽相同，必杀技与特技也都不同。技能可选择开启或者关闭，并不是所有技能都开启就最好，比如平时就该把使用必杀技给关了，把SP留到关键时刻再用。

在迷宫中行走会自动恢复HP和SP，同时饥饿度会减少。当饥饿度为0时HP就开始慢慢减少，这时就需要吃弁当来恢复饥饿度。迷宫中到处都隐藏着各种各样的陷阱，大多数陷阱都对玩家造成威胁，当然也不排除例如祝福陷阱，无敌陷阱这类有益的陷阱。在迷宫中死亡后可以直接回到作战室或者等待同伴利用救助系统来实施救援，直接回到作战室除身上装备的物品外，其余的全部消失；等待救援后则可以原地复活继续迷宫，女性同伴死亡后只需要到达下一层就会自动复活，不过会降低好感度，同伴的特有技能是可以通过和队长一起探索迷宫而增加的，女主角们必须自己打倒怪物或者和队长连携攻击后才能获得经验提升等级。



物品及武器简介

指轮	装备品，提升各种耐性和属性的物品
弹	各种类型的子弹，可以发射出去攻击远处的敌人
食料	吃的东西，主要和恢复饥饿度和HP有关
药	种类非常多，所造成的效果也是千奇百怪
封纸	类似符印的东西，种类繁多，使用之后出现各种不同效果
发明品	枪械类物品，红兰的发明物，可以发射子弹攻击敌人或自己人造成不同效果
袋	神奇的袋子，主要作用是保存道具，根据袋子的不同种类会给放进去的道具附加各种属性
片手武器	常见的主手装备，很多武器有自己的隐藏属性
两手武器	不常见的双手武器，种类很少，使用两手武器时不能装备盾和特殊类武器
盾	常见的副手装备，主要以提升防御力为主，一些盾也有自己的隐藏属性
特殊	不常见的副手武器，主要以格挡伤害为主，有自己的隐藏属性

©SEGA

攻略流程

第1话 オルレアンの少女

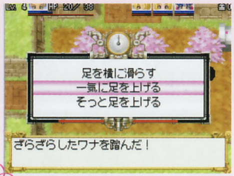
1-1

和平的帝都又一次迎来了不和平的日子，当花组队员们正在演出话剧《圣女贞德》时，突然一场地震袭来，随后出现一名自称是“贞德”的女子。和花组队员打过照面之后马上就离开了，随后帝都发生异变，各个地方变成了迷宫。为了调查整个事件，花组成员们分别各自前往各地进行调查，大神一郎则和さくら、アイリス、マリアー起对上野公园进行调查。



POINT

游戏的第一个迷宫，一开始可以学习一下操作方法，之后就开始正式的游戏了。出现LIPS后选择第一项基本都是加好感的，这里就不对LIPS赘述了，特殊的选项以后会注明。一开始只有さくら和アイリス同行，一路走下去，在3F使用远程攻击武器的マリア加入。在这前面会出现LIPS的陷阱，根据不同的选项对玩家进行不同的惩罚，所有选项和惩罚都是随机的，运气够好的话是可以逃过一劫的。



在5F遇到之前自称是“贞德”的神秘女子发生BOSS战。打败“贞德”之后战斗结束，之后就是例行的“胜利的照片”，用触控笔点击框内所有文字后最后点“！”结束。

BOSS战 ジャンヌ・ダルク

第一场BOSS战，非常简单，靠近不断用必杀轰杀既可。

1-2

回到指挥室，米田长官向大家谈了一些关于“生命の灵药”的问题，之后便接到来自红兰那边的联络，说是カンナ一人前往深川屋敷追击奇怪的家伙，要求大神前往支援。同时蔷薇组的三人也前来支援大神，在地下室可以找他们存取物品。



POINT

流程从这里开始就可以进行“巡视”了。在选择了“见まわりに行く”后出现三个选项，每个选项会发生不同的分支剧情，这些选项里有可能是到处巡逻得到一些钱和装备，也有可能会和某位女主角们相遇，两人往更深处的迷宫探索，这是增加好感和升级的好机会，一定不要错过。在深川屋敷会于红兰汇合后向迷宫进发，红兰是远程攻击，而且攻击会随机附带异常状态。在4F遇到すみれ，这里的LIPS推荐选择第2项，一段搞笑的小插曲后すみれ加入队伍。需要注意的是すみれ怕蜘蛛，遇到蜘蛛类怪时会自动躲开。5Fカンナ加入，カンナ怕蛇。虽然打败了炸弹魔，但是炸弹已经被埋下，熟悉机械的红兰理所当然的负责起了拆弹的重任，在一番研究之后发现这是一颗定时炸弹，而且马上就要爆炸了，同时也发现了炸弹魔留下的信息：“我刚才招出来的怪物中是蜘蛛多还是蛇多?蜘蛛多就剪红线，蛇多就键蓝线”。真是老套的手段，之后随便剪断一根线后发生剧情后顺利脱出(炸弹里忘了放炸药，随便怎么都不会爆炸的)。



BOSS战 バク弹魔

一开始我方处于被蜘蛛和蛇围攻的状态，把它们清理干净后就是BOSS的死期了。需要注意的是BOSS放置的炸弹一定时间后会爆炸，会对炸弹周围的人造成HP1/2的伤害。

1-3

大家平安无事回到了指挥所，这时来自纽约的加山也赶回了帝都并且还带来了“生命の灵药”的消息，同时还提到了“贤者の石”的消息。就在这时候接到了银座方向的织姬的求助，于是大神急忙赶往银座进行救援。流程到这里可以在地下室与加山对话进行SOS协助了。



POINT

与织姬对话的LIPS文字为“はぐれた！”，从这个迷宫开始就会出现以橙黄色字体显示的未鉴定物品，当然鉴定的方式也是很多的，比如喝鉴定药，使用鉴定封纸，放进鉴定袋中等等，离开迷宫后所有物品自动鉴定完毕。同时，迷宫中还会随机出现加山和商店。遇到加山后和他对话可以给武器装备提升等级或者解除言灵，不过他会收取价格不菲的“友情价”；在商店中可以买到还算不错的物品，不过那价格也是不低。和“《风来的西林》系列”一样，本作也是可以打劫商店的。



在拿完商店的道具后使用能破坏墙壁的道具或者技能另外开一条道路出来就可以逃之夭夭了。不过负责看店的机器人能力也是相当的强劲，被追上后果是很严重的。在4F遇到织姬，她的攻击方式为远程攻击，同时她还可以免费鉴定物品，把物品给她之后下一层迷宫物品就能鉴定出来了。来到6F织姬被陷阱困住，危机时刻レニ出现化解了危机，レニ自身就有发现陷阱的能力，这对后面迷宫的前进很有帮助。之后三人同行来到9F遭遇BM团，在击败博士之后博士会给出一大一小两个箱子让大神选择，选小箱子织姬好感上升，选大箱子レニ好感上升，不管哪个箱子里都有货，自己根据喜好选择吧。之后博士溜之大吉，但是落下了一张BM会员证，然后顺理成章的就落入了大神队长的腰包。

BOSS战 魔人博士

非常简单的BOSS战，对着博士猛砍就是，可以无视助手，只要博士倒下就会结束战斗。

1-4

回到指挥所后，花组成员就全部到齐了，之后加山继续给大家讲有关“生命の灵药”的内容，原来这是一种可以延缓人体细胞分裂的药，令喝了这药的人可以长生不老。虽然它可以最大限度延缓衰老，但是终究还是有个期限，这个期限大概为500年，当操过这个期限后，人体就会被反噬导致魔化。而“贞德”正好就是500年前的人，她的目的已经显而易见了。之后加山还带来了“贤者の石”的情报，这种物品可以完全停止人体的老化，可以说能让人真正长生不老，但是制造方法是个迷，只知道“生命の灵药”是制造“贤者の石”所必要的材料。正在大家激烈讨论的时候，传来了警报声，在涉谷大空洞传来强大的灵力反应，应该就是“贞德”在行动，大神赶紧带领队员前往涉谷组织“贞德”的阴谋。

POINT

此战可以自由选择队员一起探险，最多可以携带3人一同出战，至于人员的配置那就看自己的喜好了，不过强烈建议带上会发现陷阱和解除陷阱能力的人，这会让流程轻松不少。在得到之前博士落下的BM会员证后，就可以在“巡视”时随机遇到BM团员向你出售物品，这里的物品质量是相当高的，就连连升3级的药水都有可能买到，不过那价格嘛也是相当的吓人。这是第一话的最后一个迷宫，里面的怪物实力比较强劲，等级不够的话打起来非常吃力，特别是有时候会遭到怪物的围攻，一个闪失就会全军覆没。在9F遇到“贞德”，她正在逼迫青年交出秘药，大神一行人自然上前阻止，之后在10F遇见デュノア，在几次LIPS对话之后向大神发起了攻击。战斗之后它并没刻意阻拦大神一行人，让出了道路自己一个人离开了。最后大神和青年被击飞，“生命の灵药”被抢走，大神昏迷了过去。



BOSS战 デュノア

攻击力不算高，有较大几率格挡攻击，还可能把大神的武器打落到地上。建议把全体命令改成“林”，提高连携攻击的几率，然后辅助必杀技轰杀之(连携攻击和必杀技不会被格挡)。

至于被打落的武器嘛，捡起来装上继续砍。

特殊技能 某些同伴存在特殊技能，アイリス可以瞬间移动，リカ可以寻找食物，コクリコ可以跳跃等等。

第2话　摩天楼の魔人

2-1

舞台由帝都转向纽约，大河和ジェミニ正准备一起吃早餐时发生了地震，之后便接到ラチェット的通信让他们赶到剧院去。由于街道已经乱七八糟了，走地下道是最好的选择。

POINT

一开始与ジェミニ的LIPS文字为“川！”，进入迷宫后回遇到一个机器人，自爆后会把之前大神身上的物品全部散落在地上，拿完所有的物品后就可以前进了。一开始大河的等级只有1级，而怪物相对来说还算比较厉害，因此需要格外小心才是，不过很快就可以升到8级左右，再加上之前的装备，基本就不用担心敌人的攻击了。在3F遇到リカ，作为赏金猎人的リカ其实力是非常强劲的，全屏范围攻击的威力不可小瞧。一路前进来到7F，剧情之后ダイアナ加入。ダイアナ的必杀技为大范围HP恢复+异常状态恢复，不过HP的恢复实在是太少了。然后在12F遇到之前大神打败的BM团，打败之后同样会得到BM会员证(BOSS战参见1-3的BOSS战)。



2-2

到达剧场后，见到了早已等在那里的サジータ和ラチェット。ラチェット向大河解释了异变的原因，并且告诉大河他叔父大神一郎被神秘女剑士“贞德”所伤的消息。之后ラチェット要大河跟サジータ一起行动穿过中心公园找到桑尼指挥官。

POINT

サジータ的攻击力是比较理想的，必杀技能给自身周围8格的敌人造成比较可观的伤害。不过サジータ害怕狼人系怪物，会主动逃离该系怪物。这个迷宫还会遇到ゴーレム系的怪物，这类怪物是由ゴーレム草和土器组合而成，杀死后一定要把剩下的座器给破坏掉，否则一旦ゴーレム草进入座器它就会重生。在8F遇到一排小丑挡住了去路，在这里的LIPS要选择第二项。这时昴出现化解危机后加入。昴的普通攻击可以穿越敌人的身体，而必杀技是全屏范围攻击，虽然威力不大但附带混乱属性，被怪围攻的情况下能有效逆转形式。来到13F，遇到几只蒸汽螃蟹挡路，灭掉他们之后走出迷宫。



BOSS战 ズワイ蒸汽

杂兵可以轻松清理干净，BOSS本身实力不强，但是被攻击几次后它会潜到水下，这时我们是无法对它进行攻击的，但是它却可以攻击靠近它的人。所有此战要随时切换全体命令，当BOSS下水后马上用“体”来阻止同伴往水边移动，等它出来之后再换其余的命令围攻它即可。

2-3

来到桑尼的住宅找到他之后他想大家提到了神秘女剑士和牛头人的事，并且打探到他们在寻找名叫“ウロボロス指轮”的物品，看来这也是合成“贤者の石”的材料之一。之后ラチェット接到电话被告知“贞德”掳走了市长躲在摩天楼里，大河急忙率领众人赶往摩天楼对市长进行救援。

POINT

和桑尼的LIPS的正确选择是ぎっくり腰，摩天楼一共有20层，路程比较长，出发之前一定要带好足够的食物和药品，在选择好同行的人员之后就可以出发了。这个迷宫里有种通过打倒其他怪物来提升自己等级的敌人，一定要优先消灭这种敌人，不然等它升到4级以上就很不好对付了。火球怪在受到火属性攻击后也会提升等级，如果选择了ジェミニ同行的话最好先把使用必杀技这个技能关掉。

在10F遇到之前桑尼提到过的牛头怪ラ・イール，双方正要打起来的时候デュノア出现并骗走了ラ・イール，之后他给大河一行讲述了关于他和大神一郎的会面以及想要阻止“贞德”的决心。在拜托大河阻止“贞德”的阴谋之后他便离开了。10F以后的敌人明显变强，及时切换各种命令来应付吧。最后在20F再次遭遇牛头怪ラ・イール，向大河发起了攻击。击败它之后来到楼顶看到“贞德”正在逼迫市长交出“ウロボロス指轮”，大河看到打伤叔父的仇人立马冲上前去，但却被强大的“贞德”甩翻在地，随后デュノア赶到并打算阻止“贞德”，但是却被随后赶来的牛头怪撞翻在地。原本同为战友的“贞德”在看到デュノア背叛了自己也是大为不满。之后懦弱的市长为了保命把戒指交给了“贞德”，大河还想抢回戒指，但被“贞德”强大的灵力压得起不了身，这时桑尼一行驾驶飞艇赶来增援。



东西已经到手，“贞德”也无心恋战，和牛头怪纷纷离开，回到船上后由于没有保护好戒指，大河非常的沮丧，这时大神安然无恙的出现在大河的面前，随后大神把关于“贞德”和她的目的讲述了一遍。如今秘药和戒指都被“贞德”抢走了，那么她下一个要去的地方就是记录“贤者の石”合成方法的“エメラルド碑文”的所在地，碑文的所在地就在巴黎的卢浮宫美术馆。了解了“贞德”的去向之后，桑尼马上命令飞艇飞往巴黎。难得花组队员和星组队员聚在一起，大家都相互做了介绍(点击下屏的女性角色就可以介绍他们，里面不伐很多有意思的对话，点击队长后就可以选择结束介绍)。正在大家相互交流的时候，上空突然出现降魔袭击飞艇，之后飞艇失去动力开始坠落。

BOSS战 ラ・イール

攻击力较高，而且有能把人击退的攻击方式，不过命中并不高，如果有小太刀之类带格挡能力的特殊类副手装备，可以很轻松的收拾掉它，实在不行就准备几瓶恢复100HP的药吧。

第3话　ルーブルの秘宝

3-1

大神迷迷糊糊听到有人在叫自己，睁开眼睛发现自己躺在エリカ的腿上，原来エリカ一听到飞艇坠落的消息就马上赶来寻找众人，结果自己却迷了路。(这修女还是一如既往的迷糊)还好遇到了大神，之后两人一起前往巴黎指挥所的所在。

POINT

在搜集完之前大河身上的道具后开始向迷宫进发，エリカ虽然也是使用远程攻击，但是子弹是不能穿透己方成员的，这可能也跟她迷糊的性格有关吧，而且在迷宫中前进时还会无故摔倒(汗)。

在4F遇见コクリコ，她的特殊技能可以跳过一格障碍物，这下那些被四周都是河沟围住的道具就有办法拿到了。在选择了“巴里华击团，出击！”后继续前进。在迷宫深处会遇到变成道具的敌人，在HP不是很充裕的情况下就不要贪心捡物品了。在13F干掉变成食物的ミミック后离开迷宫。



BOSS战 ミミック

BOSS和冒牌エリカ的能力都很弱，冒牌エリカ的血更是少得可怜，但是人数很多，先砍掉一部分冒牌エリカ再围攻ミミック即可轻松结束战斗。

3-2

回到巴黎的花组总部后，大神立马赶往支配人室向古兰玛打听飞艇上成员的消息，但是由于巴黎街道也迷宫化了，导致搜寻工作很困难的进行着，得知这一情况后大神也感到非常的不安。就在这时候传来消息说是ルーブル图书馆地下探测到强大的灵力，看来“贞德”已经准备对碑文出手了。古兰玛命令大神立即前往进行阻止，有必要的话可以破坏掉石碑来阻止“贞德”解读“贤者の石”的合成方法。

POINT

刚进入图书馆就被グリシーヌ救了，之后与她一起前进。グリシーヌ的扇型范围必杀攻击威力是很可观的，当被怪物围攻时可以瞬间杀出一条通路来。在6F遇到使用远程武器的花火，花火的必杀技附带睡眠属性，中了睡眠的敌人在一定回合之后才会醒过来，就算受到攻击也是不会醒的，这绝对是解围时最好的必杀了。这个迷宫里的协持キャノン四式会使用催眠弹进行攻击，要是被打中可不是好玩的，如果有一个防止睡眠的戒指就好办多了。在10F遇到最后一名成员ロベリア，在商店中她可以拿走地上的商品而不被发现，有了她之后就可以在商店里肆无忌惮的偷东西啦！这可比打劫安全多了。在16F消灭掉一群巨像兵后便来到“エメラルド碑文”的所在地，在这里遇到了负责解读碑文的ジル・ド・レイ。它不知道用了什么法术弹开众人，径直向碑文走去，这时大神毫不犹豫的破坏掉了石碑，石碑毁掉之后，ジル・ド・レイ似乎并不怎么失望的离开了，然后墙壁对面的さくら和ジェミニ打穿墙壁和大神汇合了。

多变的标题画面　不知道大家注意到没有，标题画面的场景和主题歌会随着剧情的推移发生改变。



BOSS战 ゴーレム×7

前排的四个土ゴーレム几乎构不成什么威胁，但是后面的岩石ゴーレム和金ゴーレム攻击力就不弱了，最主要的是后方会不断出现可以和座器结合的ゴーレム草，一定不能让它们接近前方的ゴーレム。不过在花火带睡眠属性的必杀技面前，一切都变得简单了，只要杀死金ゴーレム就可结束战斗。

3-3

这下华击团的所有成员都到齐了，在介绍完巴黎华击团所有成员后大家准备开个聚会好好庆祝一下，但是这时候传来了警报声，有巨大的灵力反映出现在ノートルダム寺院的地下，于是聚会自然延期，众人前往寺院去一探究竟。

POINT

从此时开始便可自由选择大神或者大河出击，所有的华击团队员都可以选择参战，而且之前所有的迷宫都可以重新挑战。在挑战ノートルダム寺院之前最好先提升一下角色的等级以及刷一些比较象样的装备，不然想要顺利完成这个迷宫几乎是不可能的事情。这个迷宫里的蛇不但带毒而且还会分裂，猴子能偷走装备在身上的武器，立板魔人会把你身上的物品变成弁当，ルークF能把你击飞然后让你身上的物品散落一地，各种怪物的能力都大幅增强，一定要做好万全的准备才有可能通过这个迷宫。在11F遇到ジル・ド・レイ，但它并没打算亲自动手，只是随便招出两只怪物来应付。之后继续前进到22F，遇到了"贞德"和ジル・ド・レイ，大神惊奇的发现被他亲手毁掉的"エメラルド碑文"居然好好的摆在那里，ジル・ド・レイ告诉大神他毁掉的其实只是复制品，而这里的才是真正的碑文。他故





意让大神破坏掉假的碑文，为解读碑文赢得时间。而现在它已经知道合成"贤者の石"的方法了。之后"贞德"亲自出手以神的名义和大神进行对决，不过最终还是不敌大神。之后ジル・ド・レイ出现带走了"贞德"，并告诉众人下次再见面的时候遭遇的就是拥有"神之力"的"贞德"了。回到指挥所后得到消息，南极出现异常，看来那里就是最后的决战场了。

BOSS战 ジャンヌ・ダルク

这一次的"贞德"可比一开始遇到的时候凶悍多了，攻击力高不说，还会发射附带各种异常状态的子弹攻击玩家，如果同伴没有习得异常状态抵抗的技能的话，是非常不好打她的，当然可以把能解除异常状态的ダイアナ带上，看准时机放必杀技。全体命令推荐使用"山"，然后依靠连携攻击和必杀攻击来重创"贞德"，不然的话同伴很快就会"贞德"乱刀砍死。

最终回　白き冰河の果てに

4-1

南极，充满神秘气息的地方，"贤者の石"的合成的地点。在回顾了关于"贞德"的一些事情后，三位长官命令大神做好准备迎接最后的决战。队长和队员的配置依然是自选，最后一仗了，派出最强阵容应战吧。



POINT

最后一场战斗，敌人当然是非常的强悍，所有好东西都不要吝啬了全拿出来用吧，确认准备好之后飞船就往南极进发了。这里有可以诅咒物品的怪物，有可以毁坏戒指的怪物，还有隐型的怪物，这里的魔花类怪物甚至还可以操纵玩家胡乱使用道具，无视防御靠运气决定伤害点数的小丑怪，一次攻击造成2~3次伤害的电转车，总之这里就是地狱，请随时做好死亡的觉悟。在15F再度遇见牛头怪ラ・イール挡住去路。

BOSS战 ラ・イール

招式基本上还是以前的招式，不过攻击力和命中率明显有所提高，突进攻击可以穿透角色，地震会使全体中减速状态。把它逼到下放凹字地形里，有很大几率它只会往一个方向发动攻击，这时候让大神上去承受伤害，全体命令换成"火"速战速决。

ラ・イール不相信拥有"神の力"的它居然会被打败，临死之前它提到了ジル・ド・レイ的名字，难道是它搞的



鬼？打败牛头之后继续前进，在25F遇到デュノア，大神正打算问一下关于ラ・イール的事情，结果デュノア却一刀砍了过来，看样子事情有蹊跷。

BOSS战 デュノア

和第一次遇到时一样，能格挡攻击，能把拿在手上的武器打落在地，就是攻击力提高了，血变多了，对付它只需要全体命令换成火就可以很快解决掉它了。击败デュノア之后它也回过神来，原来是他对"贞德"的忠诚心在作怪，一心想阻止"贞德"的它到最后也没发自己完成这个心愿。最后再次拜托大神一定要阻止"贞德"减少罪孽。在冰狱的最下层27F终于再次与"贞德"碰面了。在劝说未果后，"贞德"再次与大神拔刀相向。

BOSS战 ジャンヌ・ダルク

打她的方法和之前一样，一段时间后发生剧情。"贤者の石"终于完成了，"贞德"一行四人借助"贤者の石"的力量获得了神之力，而四人也合体变成了一个巨大的怪物。这时，桑尼的飞艇赶来援助大神。古兰玛告诉了大神破坏"贤者の石"的方法，就是用她手上的"灵子结晶の指轮"，利用华击团员们灵力的输入，最大限度增强灵力与"贤者の石"对抗。在获得了所有人的灵力后，大神向"贤者の石"发动了最后的总攻。

BOSS战 贤者の石

左边的牛头能把人撞飞，中间的狮子头能喷射出直线的火焰，右边的鹰头能召唤魔物，后面的贤者の石则会发动全体异常状态的攻击，还会给自己回复



HP。优先消灭右边的鹰头，然后用"火"指令速杀贤者の石即可，需要注意的是三个头一定时间后会自动复活。一共击破3次贤者の石后战斗结束。

击破贤者の石后，"贞德"失去了力量的支持倒了下来，虽然很不甘心，但在大神的劝说下还是欣然离开了这个她本不该存在的世界。整个事件终于完结了，正当大家准备离开的时候突然发生了地震，冰狱开始崩塌了。之后会和さくら一起通过一个只有4层的迷宫，在4F遇到ジル・ド・レイ，这个家伙只会不停召唤怪物出来助阵，一刀劈死它后整个游戏流程就到此结束。

女性角色必杀技一览

人物名	必杀技名	效果
さくら	破邪剑征・樱花放神	直线贯通攻击
アイリス	イリス・ジャルダン	自身周围群体HP恢复
マリア	スネグーラチカ	单体冰属性攻击
红兰	チビロボ攻击	指定地点范围爆炸攻击(能破坏墙壁)
すみれ	神崎风尘流・蝴蝶の舞	自身范围火属性攻击
カンナ	一百林碑	单体强力攻击
??	アットロ・スタジオーニ	全体范围攻击
レニ	ダス・ラインゴルト	直线贯通攻击
エリカ	サクレ・デ・リュミエール	群体HP大恢复SP小恢复，但是SP消耗超快
グリシーヌ	グロース・ヴァーグ	前方扇型范围水属性攻击
コクリコ	マジーク・ポンポン	能把单体敌人变成金钱或道具
ロベリア	フィアンマ・ウンギア	自身周围火属性攻击，一定几率使地上出现火焰
花火	金枝玉叶	全屏攻击附带睡眠属性
ジェミニ	ランブリング・ホイール	直线火属性贯通攻击
サジータ	パーディクト・チエイン	自身周围群体攻击
リカ	モア！モア！！ショット	全屏范围攻击
ダイアナ	フィト・リメディエーション	自身大范围HP恢复、异常状态恢复
昴	狂咲	全屏风属性范围攻击

注：两位队长在多次使用必杀技之后会习得新的必杀技，之后在选项"必杀攻击"里就可以切换了。

通关感言

本以为这只是一款FANS向的小游戏，没想到游戏的难度是如此之大！感觉流程最后两个迷宫是为了故意刁难玩家而设定的，要是你对樱大战或者迷宫系列游戏的爱不够深的话，想要通关那是非常困难滴。预计通关时间在50小时左右，通关之后会追加两个迷宫。一个是冰狱深层，这里充满了4级魔物，是游戏中最难的迷宫；另一个是大江户大空洞，在这个迷宫里只能又队长一人挑战，不能携带任何道具，进入此迷宫后等级金钱全部归0，算是对单人进行迷宫的一个挑战吧。

同伴的妙用　在迷宫中遇到同伴加入的话，所有人的HP、SP，队长的饥饿度都会全部恢复。

忍者龙剑传 龙剑		Tecmo	动作
NDS	Ninja Gaiden Dragon Sword		美版
	2008 年 3 月 20 日	1 人	39.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13 岁以上



坂垣伴信那张大嘴虽然什么都敢说，但是至少他没吹牛，这次的《忍龙 龙剑》实在太棒了！虽然不可避免地存在一些缺点，但是这并不能遮盖住它的光芒，它能让目前NDS上大部分游戏黯然失色！出色的画面相当令人满意，紧张的战斗绝无冷场！我不认为这款游戏代表了NDS动作游戏都该使用触控屏操作，但是这次的确让我体验到了一款与众不同的游戏，享受到了与众不同的乐趣！

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 地狱伞兵 美编 anubis

一周目通关时间：7小时

系统部分

基本操作	
动作名称	操作方式
移动	点住下屏不放开
跳跃	由下向上划动（连续两次可 2 段跳）
飞鸟返	在两个墙壁之间连续的进行跳跃操作
防御	按住除 START 与 SELECT 以外的任意按键
里风（回避）	防御的同时点击下屏任意点
打开菜单	START 或 SELECT

操作详解

本作最大的特点就是全程触控笔操作，除了以上基本动作以外，所有的攻击方式都采用了触控笔划动来进行。而且本作将XB版《忍龙》的大部分招式都保留了下来，这不能不说是一个惊喜。当然，并不是让玩家对着触摸屏一阵乱划，每一种招式都有它特定的操作方式。攻击时一定要注意，触控笔一定要对准敌人划动，如果划到别的地方很容易出现误操作。下面，就让我们看看《龙剑》的具体招式以及操作方法吧。

招式名	操作方式	伤害
风车斩	近↓	小
袈裟斩	远↓	小
半月斩	↓↓／→↓	小
红莲斩	↓↓↓／→↓↓	小
回刃	近→	中
疾风斩	远→	小
疾风连斩	远→→／近↓→	小
疾风天斩	远→→→／近↓→→／近↓↓→	小
苍龙	练级过程中↓↑	小
饭纲落	连击过程中↓↑↑	极大
轰・闪华	斜方向快速划动屏幕（蓄力第一阶段）	特大（剑气×6）
灭・闪华	斜方向快速划动屏幕（蓄力第二阶段）	特大（剑气×12）
空蝉斩	空中↓	中
飞燕	空中→	大
神威空蝉斩	贴墙中↓	中

以上是一开始便具有的招式，在游戏中可以给龙剑升级，每次升级后会有追加的攻击方式，大部分是在原有的招式上增加连击数。



追加招式	操作方式	伤害
龙哭斩	↓↓↓↓／近→↓↓↓	小
牙狼	近→→／↓→	小
疾风天斩	→→→	小
疾风连天斩	→→→→／↓↓→→	小

其他技能

（需购买）

■**飞燕连翔：**提高"飞燕"的攻击次数，随着龙剑的不断升级，最高能够在空中来回攻击6次，伤害非常大。操作方式只需在发动"飞燕"后横向来回划动触控笔即可。

■**捌き技：**相当于反击技，在敌人攻击到的瞬间发动攻击，伤害较大，但是并不好掌握。操作方式为敌人攻击到的瞬间任意方向划动触控笔。

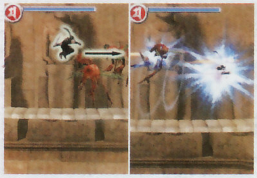


招式分析

纵观游戏，使用最多的招式便是"饭纲落"、"飞燕"以及"龙哭斩"，可以说这三种主要攻击方式有着明确分工，下面就来一起看看每一招的具体使用战术。

■**龙哭斩：**这一招是要经过龙剑升级才能习得，不过应用范围还是比较广泛的，攻击频率高，硬直时间短，而且相对操作简单，不易出现误操作。这招适用于对付那些硬直时间短的敌人，一套连续技用完后立刻回避，然后很快即可投入到下一轮进攻中。在对付某些BOSS的时候也是相当好用的，惟一的缺点就是攻击力太低。

■**飞燕：**这招从某种意义上说可以算作是《忍龙》系列的最强招式，只在一瞬间对敌人造成重创，而且攻击范围大，一次可以攻击一条线上的多个敌人。在面对大批敌人以及大部分BOSS的时候，都可以用"飞燕"进行攻击，特别是到后期可以"飞"六次的状态下，会取得非常好的效果。但是在本作中这招的缺



点也是显而易见的，由于操作的特殊性，这招精度要求相当高，比较容易出现误操作，会经常窜到"空蝉斩"上去。而且虽然在强化龙剑后可以提高其攻击次数，但是来回划动触控笔需要掌握好节奏。另外，在面对有远程攻击的敌人时，如果正面攻击很容易被打下来，所以使用的时候还是谨慎一点为好。

■**饭纲落：**系列作品中无可替代的终结技，在本作中，它的操作可以说是被简化了，而且游戏一开始就能够使用。这一招在本作中可以说是打遍天下，秒杀一切杂兵，并且利用这招的无敌时间可以躲避不少烦人的攻击。另外，本作中这招对除了BOSS以外任何停留在地面上的敌人都可使用，只不过有些对手不太容易被挑空。但是超高的攻击力到了BOSS战中一点都用不上。



©TECMO LTD.Team NINJA 2008

忍术介绍

本作的忍术还算丰富，而且忍术的发动方法让人眼前一亮。在使用忍术的时候画面会切换，然后玩家需要在隼龙念完“九字真言”之前写出触摸屏上与该忍术对应的梵文。操作起来并不复杂，是需要将梵文涂满颜色就可以了，而且如果在“九字真言”念完后没有发动忍术的话，是不会扣除法力的。法力只够放一次忍术，而且不能增长，从某种方面限制了玩家对忍术的使用。

忍术名称	使用方法	获得方式
火焰龙之术	拖动出现的火球	第二章剧情获得
稻妻之术	点击敌人	第三章剧情获得
鬼火之术	被火团包围，靠近敌人便可	第三章可购买
灵命之术	直接发动（回复法术）	第四章可购买
旋风之术	拖动龙卷风移动	第六章可购买
冰刃杀之术	点击敌人	第八章流程获得
暗黑弹之术	点击敌人	第十章开始获得



收集要素



本作的收集要素只有一个，那就是图鉴的收藏。一共有45个图鉴可供收集，其中1到15号是人物图鉴；16到36号是事件回忆；37到45号为人物手记。其中有一种收集方式是比较特殊的，在第四章刚回到隼の里的时候左边的小孩对话，可以得知在一些没有战斗的场合里，存在一种叫シースワロー的东西，如果听到某些尖叫的声音便可以对这麦克风吹气，然后他们便会用暗器攻击你，砍掉暗器他们便会出现发光点，调查可获得“XX木札”。

评价

游戏中的过关评价还是与以往一样，分为忍犬、下忍、中忍、上忍、头领、超忍六个等级。不过这次与评价相关的要求没有以往那样苛刻，最明显的就是取消了对于忍术使用的限制，如果在游戏中使用忍术并不会造成评价的下降。这次的评价是根据下表中的四项来进行的：

クリヤタイム	过关时间，当然是越短越好
击退数	杀敌数量，最高评价为全灭
绝技	蓄力斩的使用次数，自然是越多越好
KARMA	战斗得分

其中击退数在最终评价时会给出具体数字，每一关有一个特定地杀敌数，超过这个数字后会在数字旁边显示有“全灭”的字样。战斗得分自然是



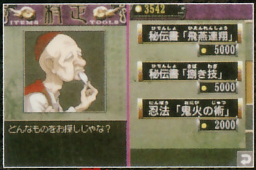


综合以上项目后得到的具体分数，如果在游戏中取得较高的连击数也会对得分有所帮助。

其他相关系统

商店

本作的商店功能被弱化了很多，商店老头的库存也少的可怜，只有几个必



须的忍术和秘籍以及“九字神珠”，并且附带武器锻造的服务。毕竟机能有限，所以做出这些简化还是可以理解的。“九字神珠”这次只能通过购买取得，没有被作为收集要素，游戏中一共有4颗，分别在第三，第五，第七和第十二章出现在商店。龙剑在本作可以在商店强化三次，每次强化可以获得原先1.5倍的攻击力，并且连击数会逐渐提高。另外，本作中商店老头的戏分比以往多了很多，主要是帮隼龙鉴定每次击败BOSS后得到的玉，从他那里可以了解到不少情报。

流程部分



一章 忍びの森

PART 1 忍びの森



游戏刚刚开始的时候操作的是本作女主角红叶，首先要与隼龙进行教学战。这里就不要企图击中隼龙了，完全是一边倒地被虐杀。战斗结束后会进入一小段剧情，紧接着游戏算是正式开始了。

实际上这一关主要是进行操作指导，从移动到各种攻击都会很详细地用箭头在屏幕上标注。玩家要做的便是不断前进，每到关键地点或者遇到战斗的时候，都会有指导画面出现。另外，本作的地图虽然不复杂，但是还是要多注意一下图上的箭头指示。

目前遇到的敌人只有低等级的地蜘蛛和普通弓箭手，虽然攻击力不高，但是攻击欲望非常强烈，每次都以3只左右的数量成群出现。对付他们可以用“里风”配合“飞燕”，遵循“滚→跳→斩”的规律可以尽量避免被围住。在地图最顶端的洞口旁边还有一处空地，会出现小股敌人，如果对自己的操作很有信心的话，可以前去挑战一番。进入洞口后来到下一场景：里への抜け道。

PART 2 里への抜け道



洞里的道路并不复杂，只要顺着道路前进即可。如果遇到需要向上移动的地方，只需要利用“飞鸟返”即可。一般这种类似于天井的地方都会有不少蝙蝠存在，不要放弃了刷钱的好机会哦！虽然每一次出现的数量并不多，但是大部分洞穴都会有30到50只蝙蝠，而且本作的蝙蝠攻击性并不强，可以放心地虐杀。

到达通道最上层之后，右边被蜘蛛网挡住，无法前进，从左边的洞口出去后，会来到忍びの森的另一场景，一直走到尽头会发生BOSS战。

BOSS 红龙

这一战和刚开始的和隼龙的交手一样，属于必败的一战。不过在这里可以熟悉一下红龙的攻击方式，因为之后还要和它打交道。



招式简化 由于本作是用触控笔操作，所以使用一些招式的时候当然不会想之前的Xbox版那样复杂。这算是一个比较体谅玩家的设定，虽然操作被简化了，但是玩家们尽管放心，本作并不会因为这方面的简化而导致游戏难度大幅下降的。

二章 隼の里

从这一章开始便使用隼龙进行战斗了，基本操作和红叶一样，只不过增加了隼龙标志性的招式——“饭纲落”。一开始出现的杂兵就当练手了，注意躲避弓箭手的远程攻击，多使用“里风”来回滚动是个不错的方法。



消灭这批敌人后顺路前进，沿途会遇到几个NPC，用触控笔点击后可以与其对话。途中有一扇大门被蜘蛛网封住无法通过，先前往地图左下山上，发现那个商店的老头被一群怪物围困，救出他后与其对话，可以获得忍术“火焰龙之术”。忍术的发动方法为点击画面左上角的符号，然后书写梵文，再拖动出现的火球进行攻击。忍术用完之后可以通过敌人掉落的红魂或者记忆点进行补充。

回到被蜘蛛网封住的大门前，发动“火焰龙之术”烧掉蜘蛛网一路向上前进。在途中的大屋里会遇到新敌人，面对这种红色地蜘蛛不能一味防守，否则会被其摔投。进入下一场景后会有两段路遇到滚石攻击，只需采用与滚石相反的Z字型路线前进即可轻松躲避。

BOSS 红龙



算是老面孔啦，红叶就是败在它的手下的，不过对于隼龙来说，这个BOSS只能算实力平平而已。3连斩后接飞燕的组合对其有奇效，不过注意攻击完毕后一定要用“里风”向远离BOSS的方向滚动一下。BOSS的喷火攻击只需要在火焰靠近自己的时候用“里风”向反方向回避即可，如果被BOSS咬住了，要立刻不停地在触摸屏上连续划就可以在费血很少的情况下挣脱。BOSS的扫尾攻击比较有威胁，发动迅速，没有任何准备动作，注意防御或者用里风躲避。

三章 僧院の幻影

PART 1 隼の里

剧情结束后是一场强制战斗，消灭这些敌人后一路向地图右边前进，一路杀进洞中，利用“火焰龙之术”烧掉蜘蛛网，然后向上跳出井口返回隼の里。来到地图中间的桥上，发现商店老头在睡觉，靠近后对着麦克风喊一声或者吹一口气便可叫醒他。接着再与其对话获得“稻妻之术”(雷属性攻击)。此后便可以向老头子购买东西了，优先将龙剑强化，其他的“鬼火之术”和“九字神珠”视个人经济状况能买就买吧。

返回到地图左下方的山上，一直走到底的巨石处发动“稻妻之术”，然后不停地点击巨石便可将其击碎。岩石击碎后会出现传送点，进入后会前往下一场景。

PART 2 僧院

这里就是Xbox版《忍龙》的那个僧院，真没有想到这次又回到了这里。刚刚到达后就有强制战斗，新出现的敌人速度要比以前快了很多，用“里风”向后翻滚之后前突接“饭纲落”是不错的攻击方式，保证每次攻击都可以消灭一个怪物，如果使用飞燕的话容易被浮在空中的眼球击落。建议先用空蝉斩将其解决，这样就可以安心对付地面上的敌人。

杀进大厅后发现大铁门无法打开，向右走绕到地图的最左上方，这里有一个射击机关，在其发蓝光的时



候利用手里剑将其分别击中即可。如果在发红光时击中的话，则会出现强制战斗。成功后大厅铁门落下。接下来返回大厅，途中的一场强制战斗会遇到新的敌人，防御力和攻击力比之前遇到的魔兽都要高，而且有特殊攻击会将隼龙推倒，但是动作较慢，用飞燕攻击是比较保险的方法。最后在大厅消灭一批敌人后发生BOSS战。

BOSS 猿电龙

之前Xbox版就有过类似这样的BOSS，可以说是比较简单的一个。此BOSS虽然移动速度缓慢，但是可以说是不断在攻击的，所以如果在它正面与其交锋的话只会是自寻死路。使用“飞燕”或者“里风”移动到BOSS的侧面，然后不断攻击就可以了。但是BOSS跳开的时候会有一个范围较大的圆周攻击要注意回避，之后继续靠近BOSS重复上述步骤，很快就可以将其撂倒。



四章 庄严なる神殿

PART 1 サークルベイ

本关开始后在僧院的祭祀台上会有个传送点，进入后会被传送到サークルベイ。先往右边的路走，到达最上方然后返回，在记录点旁边会出现传送点，通过它可以回到隼の里。向地图下方走，看到商店老头之后与之对话，剧情后进入商店模式，这时候可以购买“灵命之术”，使用后可以让HP完全回复。与原路返回サークルベイ，通过左侧红黑色的发光处来到地下神殿。





PART 2 地下神殿

刚开始的一层并无太多难点，这里会出现新的眼球怪，会在地面召唤火柱进行攻击，多利用“里风”回避。一路走到底后跳入下一层。

在下层中会出现地刺陷阱，用“里风”快速通过。在路的末端遇到的强制战斗四周会有地刺陷阱，攻击时千万小心不要靠近。进入最下层后右边的房间最深处有个记录点，不过前去的时候要经过一场强制战斗，难度不高，建议去记录一下。出来后破坏掉蜘蛛网前往地图中间的区域，从左右任意路口进入，将最里面的两个火台利用“火焰龙之术”点燃，成功解除机关后才能打开中间的大门，进入大门后便开始BOSS战。

BOSS 化石翼龙



BOSS的攻击方式主要有3种：激光攻击、冰块攻击、近身攻击。对付它时仍然可以采用“飞燕”移动到它的身后，然后尽情砍杀。大概两三次连击后BOSS会逃往这个房间的另一端，重复上述步骤，不过靠近的时候小心它的激光攻击。累积到一定伤害后BOSS会低下头来，这时候可以乘机释放一个二段蓄力斩，会有很好的效果。

攻击强化 本作的“饭纲落”可以说被再度强化，在Xbox版忍龙中部分敌人无法使用这一技能，比如令人头疼的僵尸怪。但是在这作中，僵尸怪也可以使用“饭纲落”来对付，并且一击必杀。只不过想把僵尸怪打到浮空还是有一定难度的，只有在特定站姿下才能让它们乖乖飞起来。

五章 传说の魔神

PART 1 忍びの森

与商店老头的对话结束后会有小孩来向隼龙求助，等对话都完成之后在和老头对话便可以购物了，现在老头手中有一个“九字神珠”和“飞燕连翔”，如果手中资金足够的话，这两样东西都尽早收入囊中。一路向地图下方走，在右下角的井(就是第三章从里面跳出来的那个)跳下，从里への抜け道返回忍びの森，刚出洞口后向右走到下个场景便会发生剧情了。这场战斗中会有法师出现，如果已经购买了“飞燕连翔”就可以在这里派上用场，另外注意多用“里风”回避。结束战斗后返回，能够得到弓箭。接着与商店老头对话结束后从右边的传送点来到サークルベイ，前往地下墓地。



PART 2 地下墓地

从左上角新打开的传送点来到地下墓地，这里开始出现僵尸，由于其动作缓慢，所以在可以利用蓄力斩来对付他们。沿路一直向右上方前进。途中经过石桥的时候两边有僵尸弓箭手骚扰，不需过多纠缠，直接用“里风”滚过桥就可以了，如果掉下去则要和一群爬虫进行强制战斗。射中蓝色机关后，通向左边的路便打开了。从打开的路前进，一路来到左下角的房间，同样需要射中蓝色的机关来打开前往左上方区域的门。继续一路前进后击碎门口的巨石，通过吊桥后进入BOSS战的房间。



BOSS 巨魔神

该BOSS攻击方式有三种：普通三连击、合掌攻击、抓投攻击。用里风都可回避，但是要看准时机。一开始只能用弓箭射击，十几次后BOSS会倒下。用连续技攻击之后接一个蓄力斩，效果会比较不错。反复三次左右，BOSS也就倒下了。作战中如果不行被BOSS抓住一定要迅速在屏幕上乱划挣脱。





六章 宿命

刚开始手头宽裕的话记得把龙剑升级一下，现在还可以购买到“旋风之术”然后到上面的传送点来到サークルベイ，进入新开启的传送点来到球戏场。到达第一个记忆点有一道无法打开的石门，左右两个通道中都藏友蓝色火把的机关，需要吹灭，站到火焰的旁边对着麦克风吹一下即可。不过左边的通道需要先到最左侧的房间里进行一次强制战斗打开途中的铁门才可前去解除机关。机关解除后，记录点处的大门就打开了。



继续前进后又会遇到一道打不开的门，向右边前进，在尽头的风车处对着麦克风吹气，可以解开机关，铁门会打开。回去的路上会有杂兵挡道，但是一定时间后铁门会关闭，所以不要与杂兵纠缠，迅速前往下一个区域。

BOSS 多枯鬼重卿



相信Xbox版《忍龙》中的这个家伙给玩家们的印象是相当深刻的了。老面孔了，打法和原先也差不多。在他冲上来一斩的时候向后用“里风”，然后立刻接“飞燕连翔”，扣血非常快，四五和回合就可以让他从哪里来回哪里去。注意BOSS连斩的时候还是躲远点，别轻举妄动的好，如果距离太近就不断用“里风”向后退。

七章 炎の洞窟



这关开始时商店老头手上有“九字神珠”，把体力上限扩充一下吧。前往サークルベイ后从新打开的传送点进入炎之洞窟。路上的火焰用“里风”可以回避。这里新出现的敌人非常灵活，可以躲开“飞燕连翔”，多加小心。到达第一个记忆点后向左走，在尽头是和僧院中类似的射击机关，这里建议使用手里剑，因为打动速度比较快。由于是5个目标，所以切勿操之过急。成功之后通往右上方的路便会打开。

路上有些房间会有喷火的机关，所以尽量不要恋战，连续用里风通过比较好。中间有一个强制战斗的区域，建议把敌人引到角落中聚成一堆时用“飞燕连翔”，效果不错。之后需要用“飞鸟返”的地方也会定时有火焰喷出，所以要注意起跳时机避开它。在最左上角尽头的区域里会见到本章BOSS。

BOSS 火龙



又是一张老面孔，不过这次打法与以前不同。火龙的3种攻击都可以用里风回避，其中最有威胁的攻击便是冲咬，一旦被其咬住一定要及时挣脱。由于BOSS冲咬的硬直很大，所以这时可以上前攻击一下。当BOSS在熔岩中央时就用弓箭射击吧。BOSS累计到一定程度伤害后便会发生大硬直，上前尽情砍杀，两三个回合即可让它乖乖躺倒。

武器 本作不强Xbox版中拥有大量的可替换武器，从头到尾只能使用一把龙剑。而且到了后期，龙剑觉醒成为真龙剑后基本上就已经进入游戏的最后时刻了，这不能不说是本作的另外一大遗憾啊。

八章 冰の洞窟



开始后商店老伯那里多了捌き技，买了以后就可以对敌人使用反击了。接着继续经サークルベイ来到冰之洞窟。进入冰之洞窟以后先朝右上方的区域前进，途中一些冰柱可以打碎，其中打碎某个冰柱可以得到“冰刃杀之术”。最右边有一个记录点，之后有很长一段路比较难缠，最好记录一下。从记录点出来，此时会有冰棱掉下，注意回避。回到原来的分岔路口，走左边的路，在火墙处发动“冰刃杀之术”，然后不停点击火墙便可令其消失。接下来是很长的一段小路，路上敌人骚扰不断，直到最后一块平台上才有强制战斗。到达最顶端后从洞口跳下去开始BOSS战。

BOSS 冰龙

该BOSS打法基本可以沿用对付火龙的套路，不过用弓箭射他的时候最好站得稍微远一点，并且不要站在正中间，如果离它太近，它会用冰之吐息，而站在正面不容易看出BOSS吐出的冰球。射它十几箭它就会倒地了，然后上前攻击，重复几个回合后它就会倒下。



九章 决战の岛

PART 1 树海



刚开始可以对龙剑进行最后一次强化，剧情获得爆裂矢也是最强副武器了。之后继续从上方的传送点经サークルベイ来到树海。

树海是一条笔直的道路，最初的一段两边栅栏里藏有弓箭手会放冷箭，但是我们无法干掉他们，只能防御或者回避。另外，这里出现的新敌人也很让人头疼，他们的投技防不胜防。滚石倒没什么难的地方，沿着某一边一直走就好。最后一段是滚石+弓箭的地方还是用里风来赶路要安全些。

PART 2 决战の岛

这里的蜘蛛网可以直接用爆裂矢直接破坏，不用再放魔法了，从洞里出来会遇到新的敌人“幽灵鱼”，一旦被这种敌人群攻则想当难缠，所以被咬了一定要立刻挣脱，用“飞燕连翔”对付他们会稍微安全点。到大石桥的时候会看到红叶的幻影，之后是一场强制战斗，这里尽量不要掉落到桥下，不然要重新从原路再走一遍，所以这里建议用“饭纲落”逐个击破。经过又一次强制战斗之后，从一个天井跳到最高处，这里距离很长，需要把握好节奏。来到右上角，破坏了蜘蛛网，进入后发生BOSS战。





可能是年龄太大了的缘故，魔化以后的这个老太婆并没有什么可怕的。它的所有攻击都可以用“里风”回避掉，使用“飞燕连翔”对付她会有不错的效果。如果BOSS出现大硬直的时候，可上前使用3段蓄力斩。惟一需要注意的是有时候它会突然面将身体向后缩一下，然后会前冲，如果被抓住的话会造成不小的伤害，所以看她要出这招就赶快拉开距离用里风回避吧。

BOSS 魔化御婆



十章 地狱の果て



本章开始后可以获得最后一个忍术“暗黑弹之术”，然后通过传送点来到ピラミッド。在金字塔前的广场上会有强制战斗，进入金字塔后第一个房间需要利用麦克风将房间内4个风车都吹转起来才可以打开道路，所以动作要快些。这里的天井要小心，只要起跳后地面就会启动地刺陷阱，如果不慎落下会被扎得很疼。继续前进到一个打不开的门前，先把三个烛台上的蓝色火焰吹灭，然后发动“火焰龙之术”，拖动火球重新将3个烛台全部点燃即可打开道路，爆裂矢在这里是派不上用场的。

到达下一个房间后会有强制战斗，在解决一批猫人之后会有重甲士兵出现，不仅皮糙肉厚，而且攻击力较高，对付他们只能不断用“里风”回避，在他们攻击后的硬直时反击才有效果。来到最上面的房间，又是射机关的谜题。由于这次是6个点，同样不能操之过急，使用手里剑，建议先射击下面3个，这样可以避免误射。之后通往在左上角房间的大门开启。在左上角房间的一个石杯处发动忍术“暗黑弹之术”，不停点击杯子后便可点燃它。消强制战斗后开始BOSS战。

BOSS 六爪怪

该BOSS的冲咬还是比较有威胁的，如果被抓住那伤害相当大的，要注意提前判断。建议用“飞燕连翔”压制住BOSS，虽然有时候BOSS会防御住，但是不断使用的话可以有效减少BOSS的攻击次数，并且很容易冲到BOSS身后，这样可以乘机蓄力或者连续砍。BOSS消耗一定血量后同样会发生大硬直，但是比先前几个BOSS都要短，只够一次二段蓄力斩。





妮凯 作为本作的倒数第二个BOSS，她的实力还是不容小视的，但是打着打着突然发现，这攻击方式实在太熟悉了。没错，她的攻击方式和Xbox版中魔化的瑞切尔的姐姐完全相同，难道又是哪个可怜的女人被魔化了？

十一章 魔界门

如果之前有什么还没有买的商品，这次找商店老头都买齐。之后从サークルベイ前往魔界门。这一路上有多次强制战斗，但是并没有再出现新的敌人魔界门一路没什么难点。在中途的一次强制战斗的最后，有一个小BOSS会出现，不过除了长得稍微可怕点外没什么能耐，用“飞燕连翔”可以轻松搞定。到达地图的最右上角后发生BOSS战。



BOSS 伊修塔洛斯

该BOSS算是比之前BOSS提升了一下档次，首战必败，完全无法伤到BOSS。接着剧情获得勾玉，真龙剑觉醒。重新开战后多注意一下BOSS的声音，只要她一喊，就说明要开始攻击了，立刻用“里风”回避，然后再靠近攻击，切记不要贪刀，砍三到四刀即可，BOSS所有的近身攻击即使在防御状态下也会扣血。在回避BOSS攻击的时候一定要看准时机，如果是激光攻击在BOSS画出魔法阵的时候开始回避。而蓄力攻击的时候在她准备动作时回避，如果这时过早回避的话会正好停在BOSS的攻击点上。另外，在BOSS走动的时候不要离得太近，不然她会将隼龙踩在脚下，展现一个标准的皮鞭女王的形象。总之，对付伊修塔洛斯时不要心急，慢慢和她打消耗战，胜利最终是属于隼龙的。



十二章 深魔界

进入魔界门后，就到达了深魔界。神通广大的商店老头正在记忆点旁边睡觉，上前把他弄醒吧，然后就可以买到最后的“九字神珠”将体力提至最大上限了。这里完全没有任何复杂的地形，只要沿着小路前进即可。每到一块平台上的时候都会有强制战斗。在第二块平台上出现了一种巨型蝙蝠敌人，用“飞燕连翔”打很方便。注意它的两种攻击方式，一是身体发光然后连续释放三个火球；二是突然飞的很高，然后猛地冲向地面。看到他要使用这两招时最好就准备用里风回避吧，被打中的话会被扣去不少HP。另外，路上的幽灵鱼建议用“飞燕”来消灭，这样可以保证出蓝魂，补充体力。最后一块平台上有记录点，之后便可进入BOSS战。



BOSS 骷髅塔

这个BOSS有两种打法，一种就是站在远离BOSS的地方用爆裂矢一箭一箭射，慢慢消耗BOSS的体力，隔一段时间它会连续放出骷髅头，利用“里风”躲避后立刻瞄准最上面的骷髅头射可以给BOSS造成更大的伤害。另一种打法比较冒险，站在大平台边缘最靠近BOSS的地方，用爆裂箭射一段时间后它会扑过来，提前用“里风”回避后立刻上前攻击，BOSS会有一段时间呆在中间的平台上，足够释放两个二段蓄力斩。总体上没什么难度，坚持就是胜利。





十二章 深魔界

这一关没有任何杂兵，刚走两步就进入BOSS战。

BOSS 妮凯

此BOSS具有4种攻击方式：

1，俯冲：在她低下身子的时候利用里风躲避。

2，发射3连骷髅头：可以将骷髅打回去给BOSS造成伤害，但是被打中的风险也比较高，建议躲避。

3，发射紫色光弹：发这招时她会大喊一声并蓄力，这招也是可以反弹的。

4，身围黄色光束冲过来：如果被这招命中损血相当多，并且这招本身不可防御，比较无赖。所以一看到黄光就不停的跑或者连续里风躲避。

虽然BOSS攻击方式很多，但是对付她有一个相对简单的套路。当她完成每一次攻击后都会以一段硬直时间，这时候用飞燕攻击可以把她打落，接着她会在地面趴上不少时间，尽情攻击吧。打败她之后进入下一个BOSS战。



BOSS 黑龙

看似强大的黑龙其并不难对付，它在空中的时候就利用弓箭不停的射击。如果它吐火球或者放雷电，等它魔法放出来的瞬间再用连续“里风”躲避，不然会因为时机太早而被打到。把它射落到地上就可以过去连续砍了。不过就算这个大家伙已经摊在地上了也不老实，此时它还偶尔挥动翅膀进行攻击，所以如果站在两侧的话就要注意回避。翅膀攻击的发动速度非常快，对反应能力是个考验。如果站在正中间攻击的话，看到它头抬了起来，并且嘴中发光，就是要吐出光线了，提早往某侧跑动便可躲避。最后它剩一丝血的时候会强制飞起来，把它再次射落时如果贸然靠近他会被其一击必杀，要在靠近后立刻向反方向进行回避，接着补两刀就圆满了。



通关感言

畅快！实在是畅快！说真的，没想到在NDS上还能体验到如此快节奏的3D战斗。敌人强烈的攻击欲望不比家用机上差到哪里去，虽然为了配合这次的操作难度有所下降，但是丝毫没有影响到其硬派风格。在游戏发售之前很多人都在猜测这会不会是颗雷，但是现在的事实告诉我们，这不仅不是颗雷，而且是一款不可多得的优秀动作游戏！

神圣皇帝 本作有不少BOSS都是老面孔了，在Xbox版本中被收拾过的怪物又跑出来了，甚至在游戏末期还能看到巨大的“神圣皇帝”。不过这一次并不需要和他交手，他只是以死后的雕像状态出现了几个镜头而已。接着就直接和他的第二形态“骷髅皇帝”交手了。

「我对普通的游戏没有兴趣！你们之中要是谁能做出一款同时包含AVG、RPG、SLG、TAB和S·RPG的游戏，就尽管来找我吧！」



凉宮ハルヒの戸惑

文 白云此之上 编 纱迦 美编 木仙



我的名字叫阿虚，虽然有着主人公的身分，但是你没听说过很正常。不过各位应该听说过凉宫春日这个名字吧？没错，就是那个被称为神的女人。老实说我第一次听到有人说我们现在的这个世界的创造者是凉宫春日时，我的反应和现在你是一样的。但是随着真相的大白，我只能安慰自己说，幸好这个世界上绝大部分人都不知道这个事实，否则我相信至少有一半人会选择自杀，因为这个女人的个性实在是太可怕了——当然我承认她长得还是不错的。总而言之，在经历了一次又一次的劫难之后，这回她又给我出了一道难题，那就是——进军游戏界！

序章

"来作游戏吧！"

春日站在SOS团活动室的中央，威风凛凛地吼出了这么一句话。而我的第一反应就是："哈？"是啊，突然听到这么疯狂的发言，我想我做出这个反应，实在是很合乎情理，合乎逻辑的。

"作……游戏？"身为SOS团吉祥物、实为未来人的朝比奈实久榴学姐惊讶地说。朝比奈学姐果然也很困惑的样子，这算是常识性的反应了。

"……"神通广大的外星人——长门有希依然是一言不发，也没有任何反应。算了，她一直都是这个样子。

"呵呵。"SOS团中除我外惟一的男性、同时也是超能力者的古泉一树依然带着他那招牌式的笑容，随便应付了这么一下。"呵呵？"这算什么反应？

朝比奈学姐有些怯懦地问道："那个……制作游戏的话，是不是和隔壁的电脑社的社员们很像啊？"春日蛮横地答道："你在说什么呀，实久榴。要是像那些家伙的话，那也太丢人了。我们要制作的游戏的水平，与这种普通高校的社团级别的水平可是大有不同。"我同意你的观点，确实不一样，怎么想我们做出来的东西也应该在他们之下才对。

春日继续说道："我们的游戏，是以全世界为发售目标的、本世纪的超超超大作！总游戏时间500小时！注册团队超过1万个！同时在线人数1000万人！"如果我没有记错的话，即使是SquXXX EnXX好像也是最近才做到以全世界为发售目标的吧，你以为你是谁啊？

朝比奈学姐小声地说："啊……真厉害……"果然完全没有被打动的样子，学姐你不用那么努力地去接受她的奇思怪想，反正她只是单纯地将表示厉害的词句排列在一起而已。

长门依然没有表情，而古泉则说道："虽然我还不清楚具体情况，但看起来是个挺符合你风格的壮大计划。"指望这两位阻止春日是不可能了，看来若不吐我的槽，春日的个人朗诵会就不会结束。于是我吸了口气，对她说："你在睡不着觉的夜里，终于忍不住玩了垃圾游戏。我理解你，我同情你，不过请你稍微冷静下来。"

春日果然很配合地白了我一眼："你放心，我很镇静，我不会做什么奇怪的游戏的。不过，最近差劲的游戏的确很多。而且我调查了一下鬼鬼祟祟的电脑社，发现他们又在制作一个全新的游戏，想参加一个企业举办的游戏创作大赛！我们的下级组织居然背着我们干这种事情，这绝对不能允许！所以我们要参加这个比赛！"（注1）

春日现在已经完全沉浸在她构想中的理想状况中了，此刻她的脸上绽放着有如大坂冬之阵中决定冲入德川家康本阵的真田幸村般的、毫无迷惘的明亮光芒："游戏是世界共通的语言！我们要借此在全世界打响名气！"嗯，其实你已经很有名，不过只有恶名而已。不过——难道你的意思是我们要顶替电脑社出赛？

"阿虚，你越来越懂事了，不愧是天天接受我的言传身教！"春日满意地对我说，"大致就是这样，明天就会开始忙了！现在，散会！"

看着春日离去的身影，我不禁叹了口气。古泉微笑地看看我说："看来你很不满的样子，难道做游戏不好吗？"老实说，我觉得全世界的人都会感到不满，当然你便是那奇迹般的例外呀，古泉。

古泉继续着他的笑脸，摊手说道："这的确算不上轻松的工作，不过比起以前的拍电影来要轻松多了。而且不管出现什么问题，危害也仅限于这台电脑吧？"（注2）这点我倒是非常赞成，我相信这次不会出现猫会说话、樱花不按季节盛开的超自然情况，要有问题的话最大限度也就是硬盘坏掉吧？不过古泉接下来一句话又让我提心吊胆："惟一的担心是向网络上扩散。"我的目光不由得转向了长门有希，只见她点了点头。这下我就放心了：就算搞出一个春日烧香之类的病毒，相信长门也能以秒为单位进行快速修正的。



第二天的晨会，春日拿出了她昨天一晚的工作成果：一张工作流程表，我假模三刀地检查了一下，似乎挑不出什么问题。于是春日满意地一挥手："工作开始！"于是我们为期四周的工作就这样开始了。大家可以看看最下面的日程表，老实说这四周时间都是在如此机械的安排中度过，只是周日会休息一天。

终于，四周后，我们的游戏完工了。大家兴奋地坐在电脑屏幕前，观看我来运行这款游戏。于是，在漆黑一团的画面以及FC式的单调电子音乐声中，SOS团的第一款游戏就这样完成了历史使命。我如果是游戏评审员的话，估计最多只能打出1分吧！不过春日看起来似乎很满意的样子，我们自然也乐得轻闲了，看来我们可以跳出这个制作游戏的地狱了。

但是我太天真了！

因为次日清晨，我们又听到了春日四周前的惊爆发言——"来作游戏吧！"

日程表

- 起床
- ▼
- ★上学
- ★SOS团晨会
- 制订工作安排表
- ▼
- ★上午放学后
- ★决定一起工作的人选
- ★工作
- ▼
- ★下午放学后
- ★SOS团集合
- 制订工作安排表
- ★SOS团午后会议
- ★决定一起工作的人选
- ★工作
- ★放学回家
- ▼
- 确认当天工作成果
- 保存·读取进度画面
- 进入下一天



凉宫春日的迷惑	Banpresto	文字冒险
PS2 凉宫ハルヒの户惑		日版
2008年1月31日	1人	6800日元
对应480p		对应玩家年龄：全年龄

注1：请参见《凉宫春日的暴走》中的《射手座之日》，长门有希大发神威，让SOS团在游戏比赛中击败电脑社，使其成为SOS团的下级组织。

注2：请参见《凉宫春日的叹息》，春日忽发奇想，率领SOS团拍了一部电影。下文提到的超自然情况也是这一集的故事。

©2006 谷川流・いとうのいぢ/SOS团 ©BANPRESTO 2008



凉宫春日的注视

初春时节的气候，真是好得没话说，要不是我怀着一种强烈的无力感，我相信今天一定是非常美好的一天。如果要问我为什么会怀着有如冷漠症候群的无力感，答案无他，当然是因为一个威风凛凛的女人站在活动室里，滔滔不绝地描绘着和她四周前一模一样的宏伟蓝图："总游戏时间 500 小时！注册团队超过 1 万个！同时在线人数 1000 万人！"

我小声地和古泉、朝比奈、长门交谈着。很显然，我们又遇到和上次暑假一样的事件（注 1）：春日因为对成果不满意，让这 4 周时间又轮回了一遍。不过和上次不一样的是，这次我们似乎都保留着过去的记忆，看来这次要轻松得多。因为一开始的时候，能够选择的工作项目（タスク）和留言（かきこみ）非常少，只能通过完成已有的工作来取得新的工作。重新开始多周目游戏时，之前所取得的工作、留言、游戏履历统统都会保留，所以肯定会越来越轻松。看来前期游戏时，



不要管什么触发事件、收集 CG，一切应该以取得新的工作（タスク）为优先。

这时春日的讲话已经结束了，我正准备报以礼节性的掌声，春日的下一句话让我有风暴来临之感："阿虚，你把我刚才说的计划告诉大家！"看我一脸茫然之后，春日马上走过来一把拽住我的领子，劈头就是一顿怒骂："你居然敢不听团长的话！你知不知道说话时不看发言人的话，是会让对方很不高兴的！"

"可……可是，一般的文字冒险游戏里，不是选择好对象后听着就行了吗？"哇，我怎么说出了这么弱智的回答。

春日听到我的回答后，脸上出现了一种仿佛爷爷发现三代单传的儿子生了一个女儿般的失望表情："我会玩一般的文字冒险游戏吗？我告诉你，别人每说一句话的时候，你就得注意你的视线盯着谁，这会影响大家的情绪。"春日在黑板上写了"よそ见"（注视）几个字，"你必须明白这个道理！"

接下来整个活动室笼罩在一股低气压之下，春日阴沉着脸把上午的工作分配完毕，除了我之外大家都很忙的样子。作为游戏的总导演，我得从中选择一个进行辅助，看着春日那一脸不爽的样子，我可不想继续被她纠缠，于是我将视点移向这个活动室真正的主人——长门，表示我想和长门一起工作。

看到我的选择，春日更加不爽了，她摆出有如看到杀父仇人般的表情，依序看向我及正在看书的长门，然后气呼呼地对



我说："有希很乖的，你不要打扰她！把你的视线往下移看着电脑，这样会加快你的工作进度！"

之后春日以小型龙卷风般的惊人态势飞奔而出，之后实久榴和古泉也相继告辞，SOS 团早上的晨会就此结束。我赶快掏出表，把上午的心得记了下来。

★日程表中，有★的环节属于文字冒险游戏模式。

★文字冒险模式时，左摇杆移动视点，L1 快速跳过对话，R1 关闭注视系统，SELECT 切换是否表示感情变化计量表和气氛，START 打开全员当前感情值图表，〇为进入下一句话。

★"注视"系统是文字冒险模式的特色，其作用有：改变角色情绪、选择一起工作的对象、增加工作进度。

★按 L1 键可以加快说话速度，但注意在决定一起工作的人选时按 L1 键会自动确认，即出现"さて、谁と作业するのがいいかな……"字样时。

注 1：请参见《凉宫春日的暴走》中的《漫无止境的八月》，因为春日不想让暑假结束，让两周的暑假时间轮回了 15498 次。

长门有希的感情

之所以说长门是这个活动室真正的主人，是因为这里原来是属于文艺社的，而长门正是文艺社惟一的社员。不过长门的真正身分可不是文艺社社员这么简单，她是——那个叫什么来着，对了——资讯统合思念体制造出来的与有机生命体接触用的联系装置，简单地说就是外星人。据她说她的任务是观察凉宫春日，把得到的资讯上传给资讯统合思念体，不过在至今为止的时间中，她对我的帮助是最大的，其实力可以用深不可测来形容。

正当我还在思考春日为什么如此善变的时候，长门像洞悉一切似地抬起头来对我说："资讯统合思念体对人类进行了不下 1000 万次的调查——"我等着她说下去。"发现人类的感情是这个星球上最复杂的事情。"

接下来长门在电脑上调出了一个画面，同时以不带任何感情色彩的声音说道："画面右上方那个弧线是感情变化计量表，它可以即时地表示出人类的感情波动。弧线上方的文字代表当前的气氛。当你盯着一个角色的时候，他的头像就会亮起，未被注视的角色头像会变得模糊。"



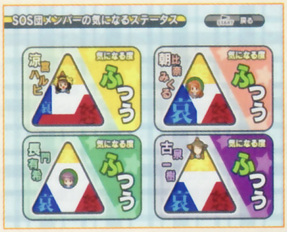
我正准备问气氛的作用时，长门又调出了全部 4 名团员的三角形的当前感情值图表，其中每个队员都有乐、怒、哀和代表普通的空白地带，头像代表当前处于的感情状态。而三角图表旁的"气になる度"则表示各角色当前的好感度等级，"你在使用注视系统时，说话人每说一句话的时候，都会根据你的注视对象不同，而对在场所有人的感情造成影响。"

简单地说，就是注视系统会影响感情变化，而感情变化会影响好感度。当感情值——即三角图表的头像标记——达到乐、哀、怒的任一项点时，就会发生感情顶点事件，此时会出现对象的脸部特写。感情顶点事件结束后，角色的感情会回到三角图表的中间。

长门的提示有如攻略般精准，不过我还想知道这个影响的具体情况，于是我继续向长门求助。万能的长门大明神在电脑前稍微操作了一下，然后打印出了一张纸，纸上正是我想要的资料，并精确到具体数值。虽然我对把人类的感情变为数字进行量化的方式有一种本能的反感，但如果能精确掌握的话肯定会对工作有很大帮助。于是我便询问如何才能看到当前各前的好感度具体数值，但得到的回答是只能从好感度等级来推断。

当我还想询问好感度的作用时，长门却已经以惊人的速度结束了她的工作，回到了标准模式：一如往常般地看着手中厚得惊人的精装书，视线盯在书页上动也不动。若不是每隔数十秒，她的手指就会翻过书页，恐怕没有人能够察觉到她的生命迹象。

我突然想到，如果提升和她的好感度，会发生什么样的故事吗？





注视系统对感情变化的影响

甲：正在说话的角色，乙：没有说话的角色 1，丙：没有说话的角色 2。表中的方向代表头像在三角图表上的移动方向。

注视对象	甲的感情变化	乙的感情变化	丙的感情变化
甲	向上	向左上	向左上
乙	向左下	向左上	向下
丙	向右下	向右下	向右下

影响好感度的行为

上升的条件	上升的对象	上升数值
好感度事件	事件有关的团员	根据事件不同变化
一起工作	一起工作的团员	+5
一起工作	没有选择的团员（仅限上午放学后）	−2
"乐"达到顶点	对象团员	+2
"怒"或"哀"达到顶点	对象团员	−2

好感度等级

0 ~ 63	普通（ふつう）
64 ~ 127	有些在意（气になる）
128 ~ 191	总之很在意（なぜか气になる）
192 ~ 256	非常在意（かなり气になる）

我作的游戏，不但游戏性最高，而且画面也是最好的！《凉宫春日的迷惑》为大家准备了 480p 和 1080p 两种高端显示方式！在オプション里将"プログシッシブ表示"设为 ON，就可以打开 480p。如果要开 1080p 的话，只要在 PS3 上运行就可以了！什么，你居然还没有 PS3？那就赶快去买！



朝比奈的气氛

午休时间，我找了个绝对不会被春日找到的世外桃源，三下两下就把今天的午餐解决了，之后我便快速来到 SOS 团的活动室。倒不是因为我对这个地方有多么眷念——应该说恰恰相反——而是因为在这个时候我能够和我心目中的女神独处。

推开活动室的门一看，我眷念这里的最大理由——朝比奈实久榴学姐果然在里面。如果在她背后装上一对白色翅膀的话，活脱脱就是一个即将返回天国的可爱小天使。不过我却很清楚她是一个与其脸蛋及娇小身材不相符、充满致命吸引力的美少女。

大概是因为我脸上的表情，她有些担心地问道："上午的工作不顺吗？"长门自然是没有问题的，不过春日……一想到她我就有些头疼。学姐补充说道："凉宫同学对现场气氛的影响是最大的，你一定不要和她吵架哦！"

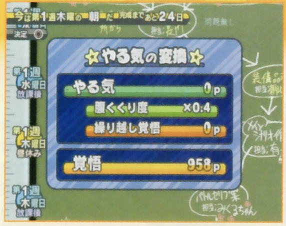
说到气氛，正是之前长门没有交代清楚，我想到眼前这位学姐除了长得可爱兼泡茶功夫一流外，还是一位未来人。那么对于接下来我们要经历的事件想必也是很清楚的，她一定能够透露不少有价值的情报。不过在听到我的请求后，她可爱的脸上露出为难的表情："你也知道，有很多事情是不能对这个时间层上的人透露的，因为是禁则事项。我只能尽量为你解释了。"于是未来人的讲座开始了——



气氛（场の空气）显示在画面右上方的感情变化计量表旁。其作用为影响取得的干劲点数（やる气ポイント）、干劲点数变为觉悟点数（觉悟ポイント）时的变换率，并且是部分好感度事件的发生条件。

发生对话时，根据在场每个人的感情状态，都会对应一个数值，由此来决定当前的气氛。其中凉宫春日对应的数值是最大的，因此和她的关系将会对气氛有很大影响。气氛共有 8 种，其中有两种的条件是特殊的，分别是动摇和亲热（ラブラブ）。动摇的条件是在场的角色中有两人或两人以上的感情为哀，亲热的条件是：①只有一名团员；②该团员的感情为乐；③该团员的好感度等级至少达到"总之很在意"。

通过完成工作、发生好感度事件，以及早上、午休或放学时的对话，可以获得一定的干劲点数。干劲点数根据现场的气氛会变换为觉悟点数，觉悟点数则是工作的动力，非常重要。具体的计算方法为：入手觉悟点数＝干劲点数 × 取得干劲补正 ×（周系数补正＋变换觉悟补正）。周系数补正为：0.5（第一周）、0.6（第二周）、0.8（第三周）、1.0（第四周）



没想到学姐一口气说了这么多，我有一种消化不良的感觉。正当我仔细研究这些资料时，像往常一样，实久榴学姐为我泡了一杯茶。"阿虚，请用茶。这回我挑战的是中国的铁观音，呵呵……如何？"从巧笑倩兮的学姐手中接过茶杯，仔细品尝后却发现带给我舌头的悸动与过去似乎并无不同。不过只要是学姐玉手端来的，就算是一杯自来水，对我而言也犹胜 evian 矿泉水。

可惜好景不长，活动室的门突然被人一脚踹开，这个人不用说，自然是我们的团长大人。她风风火火地走到她的座位前，大声吵着："全员集合！"

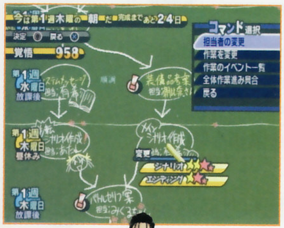
气氛的影响

气氛种类	取得干劲补正	变换觉悟补正
いつもの日常	100%	0
リラックス	120%	–10%
忧郁	80%	–10%
愤慨	50%	+10%
ほのぼの	100%	–10%
暴走	20%	+10%
ラブラブ	150%	–10%
动摇	90%	–10%

古泉一树的工作

房间里的人又到齐了，春日看了看目前的进度，抬起头直接盯着我说："我觉得现在的工作不合理，阿虚，你给我重新修订一遍工作安排表！"很明显她是在找茬，不过我也只能逆来顺受。走到黑板前，看到那张和上一次似乎并无不同的工作安排表，我想我的脸上一定出现了两条黑线。春日很不满意地命令道："古泉副团长，你去教教这个人！"

"遵命！"狗腿古泉帅气地拨开额前的刘海，将那端正到让我想一拳揍过去的脸孔扭曲成微笑的形状，对着我说："你其实不用懂如何制作游戏，只要弄懂这张表。"你这是什么意思？古泉突然压低声音说："你知道，长门、实久榴和我都不是普通人，对于游戏制作这回事都不在话下。而且就算我们搞不懂，我背后也会有人帮我做。"我明白他的意思，他的真实身分是一个能在凉宫创造的闭锁空间里发飙的超能力者，背后还有一个名为机关的庞大组织在监视着 SOS 团。



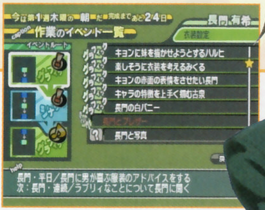
我知道制作游戏的工作（タスク）分为 5 类：画面效果（グラフィック）、音乐音效（サウンド）、剧情设定（シナリオ）、剧本（スクリプト）、除错（デバッグ）。不过老实说这 5 项工作我全部不熟，更别说这 5 项里每一项又分为数十种细微工作。但古泉提示说，我只要注意每个工作的预计完成情况即可。

衡量游戏素质的数值有 30 种，选择"全体工作进み具合"可以察看这 30 种数值的当前进度。在流程表上，完成每个工作都能提高两种数值。工作的预计完成情况都会以★号标明，金色的★表示完成后对应数值增加的进度，红色的★表示因为安排合理而增加的奖励进度，蓝色的★表示因为安排不合理而减少的进度。

古泉继续摆着笑容滔滔不绝地说着，古泉的笑容并不惹人厌，要是觉得惹人厌的话，那就是看的人眼睛有问题，我也明白这个道理。"如果发现当前的工作不符合你的要求，可以选择'担当者の变更'换负责人，或是选择'作业を变更'换工作。更换后的结果是可以看到的，不过会消耗觉悟点数。"

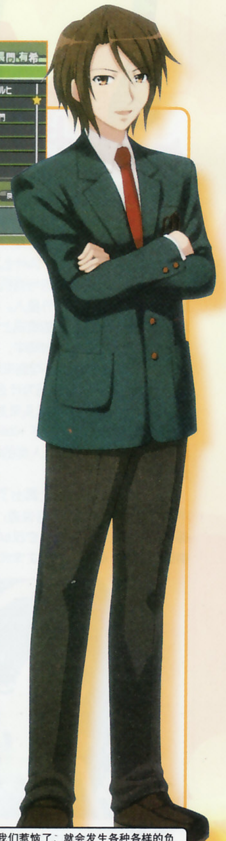
听到他的解释我大致明白了，不过我注意到有些工作前面有感叹号，有些有音符，有些则有骷髅符号，这又是什么意思呢？我说出了自己的疑惑。品学兼优的古泉圆满地解答了我的疑惑。

感叹号代表这项工作可以触发好感度事件（气になるイベント）。所谓好感度事件，指的是几个连续的事件，全部完成的话可以获得比平时多得多的奖励效果。音符则代表好感度事件的结束。好感度事件的发生条件非常严格，工作和人选都是特定的，部分事件对于好感度以及工作时间也有讲究。而且连续的事件间必须有线相连，每个事件都必须亲自参加（条件中有别作业的无须亲自参加），这样才能完成整个好感度事件。好感度事件共有 176 种，每项工作都有可能关系到数个事件，可以通过选择"作业のイベント一览"来察看哪些事件是连续的，在工作安排上按△也能直接观看。触发特定的好感度事件，会得到 CG 图片。骷髅标记则是代表负面事件，发生的原因多种多样。总之会对好感度和工作造成很大影响，所以要尽量回避。回避的方法就是换人或换工作。



古泉愉快地补充道："在工作安排表空白的地方，你还可以写下一些留言（かきこみ），来激励大家的干劲，当然也得付出相应的觉悟。"这时春日的大吵打断了我们的交流："你们两个大男人不要一个劲地说下去了！古泉，阿虚是个笨蛋，讲这么多他不会明白的！"嗯，真是感谢你的总结陈词了。

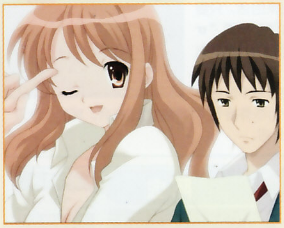
春日走过来看了一下工作安排表，不满地说："这不是完全没有变化嘛！行了，阿虚，下午的工作你跟我一起来进行！"说完她便把原本的工作安排擦掉，在留言处写上了她的全新安排。古泉小声对我说："像这种情况，如果事先写好留言，就可以防止凉宫同学篡改了。"你早说会死啊！





虽然不太明白你们 SOS 团制作的游戏，但是不要小看我们这些非团员的力量哦！和非团员搞好关系，同样可以捞到大量干劲点数，而如果把我们惹恼了，就会发生各种各样的负面事件。另外本大爷还会在多款游戏中乱入哦，敬请期待！わわわわわ忘れもの……

实久榴的预想



下午的工作我战战兢兢地度过了，为了把落下的进度补回来兼不想看到春日的脸，我一直埋头注视着电脑屏幕，照长门的说法是十句话就令进度增加一个★。到结束时，总算取得了过得去的成绩。春日看了看今天的成果，难得地说出了一句嘉奖的话："什么嘛，我早说过了，阿虚你只要努力还是可以做好的，"可是下一句话就让我的轻松心情化为乌有，"明天可得拿出十倍，不，一百倍的觉悟哦！"

浑身疲倦的我来到鞋箱前，打开箱门一看，里面居然有一个信封。"情书？"这样的好事可不会发生在我身上。为了不让别人，尤其是春日看见，我迅速把它塞进夹克的口袋里，赶紧换了鞋跑进洗手间。在洗手间里打开秘密的书信是不成文的规定。我拆开信封，上面写着："放学后请到 XXX 号教室来。"唔，这个字迹我很熟悉。

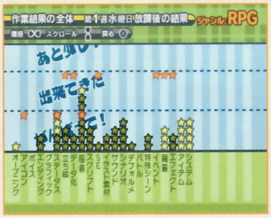
现在就是放学后，我立刻来到指定的教室，打开门一看，实久榴果然就在里面。不过这个实久榴不是学姐，用长门的话来说她是学姐的同时间异位体，即比学姐来自更未来的时间层的朝比奈实久榴，我一般在叫她的名字时会在心里加上一个（大）。

实久榴（大）一看到我，脸上就露出愧疚的表情向我走来，然后握住我的手说："阿虚……好久不见。很抱歉，这次的事情会很辛苦呢。"这时我想到她比实久榴学姐的年龄更大一些，而且虽然她从来不说，但是学姐的上司应该就是她，那么她一定知道更多的内幕吧。

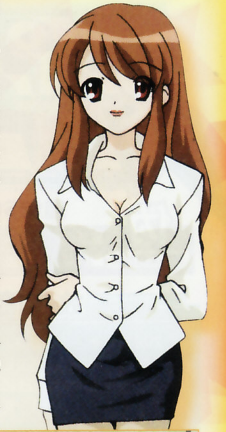
按实久榴（大）的说法，这次我们得制作出全部的游戏，春日才会满意，不然只会无止境的轮回下去。游戏的类型共有 6 种：RPG、育成、ボ－ド（桌面）、SF（科幻）、カ－ド（卡片）、恋爱。决定游戏的类型自然不会是别人，而是春日，她会在第 3 周的土曜日根据制作进度来决定类型，具体情况有一个表说明。如果进度同时满足多个类型，以 RPG ＞ SF ＞育成＞ボ－ド＞カ－ド＞恋爱来决定。如果都不满足，则完成度相对最高的类型中选。

游戏的内容还与好感度有关。同样是在第 3 周的土曜日，根据好感度最高的团员，RPG 和育成会有 3 种变化。而在第 4 周的日曜日到来之前，如果有一个进度未达到预设的完成度（即当前进度中的红色★），制作出来的游戏就是 BAD 版。除恋爱外，其他类型都会有 BAD 版和 GOOD 版。

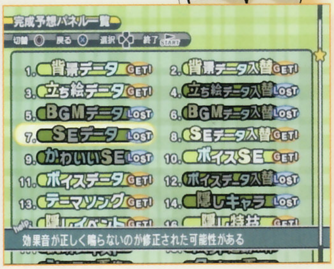
在察看当前进度时，按 SELECT 键会显示红色的★，这表示只要该项数值的进度达到红色★的高度，就能做出好的游戏。不同的游戏类型有不同的要求。因此可以不用考虑该项工作的性质和名字，只要其增加的数值是需要的，就可以选择。



我有些迷糊地问道："那么我们到底要玩多少遍，才算圆满呢？"实久榴（大）俏皮地眨了眨眼睛，说："至少 21 遍哦！"我的天，虽然预想到春日不会这么轻松地放过我们，但是知道答案的我还是被吓了一跳。"放心好了，这次的事件比起暑假那次要好得多了，" 实久榴（大）依然有学姐治愈系的特性，一想也是，那次可是轮回了 15498 次啊！



实久榴（大）这次找我的重要原因，就是要我注意一下完成预想模板（完成予想パネル）。据她说是每个游戏共有 40 项个完成预想模板，在进行工作或发生好感度事件时有可能 GET（得到）或 LOST（失去）特定的模板。模板的 GET 或 LOST 会影响完成的游戏中的 BUG，具体情况非常复杂。不过学姐告诉我，这 40 个模板的编号和内容是一一对应的，另外她也会把每个游戏的 BUG 情况告诉我，所以我就省点事，连这 40 个模板是什么内容都不用记忆了。至于模板的取得或失去条件，属于禁则事项，不过只要将制作出来的游戏顺利通关，就能登录到画廊（ギャラリ－）模式中，而且可以自由设定每个模板的情况，看来又可以省点事了。



实久榴（大）在我们这个时间层不能待久，交代完事情后她就告辞了。我先来温习一下她留下来的资料吧！

决定游戏类型的最低工作进度

进度	RPG	科幻	育成	桌面	卡片	恋爱
BGM	15	15	15	15	15	15
SE	10	15	5	10	10	5
アイコン	5	–	5	15	–	5
アイテム	–	–	–	–	15	–
イベント	10	10	10	15	–	20
イベント绘	5	–	5	5	5	15
イラスト素材	–	–	5	5	15	5
エフェクト	10	20	–	–	10	–
エンディング	–	–	10	–	–	10
オープニング	–	15	10	–	–	–
キャラ	10	10	15	10	10	20
グラフィック	15	10	20	5	5	10
サウンド	15	15	15	15	15	15
思考	5	5	–	10	10	–
システム	15	15	15	15	15	15
シナリオ	20	15	15	–	–	15
收录	5	5	5	5	5	5
スクリプト	15	15	15	15	15	15
ステータス	5	5	15	5	15	5
立ち绘	10	5	10	–	–	15
データ化	10	10	10	10	10	10
デフォルメ	–	10	–	10	10	–
特殊シーン	–	–	–	–	–	15
背景	10	–	10	15	–	10
バトル	20	10	5	10	20	–
フィールド	–	10	–	20	–	–
服装	5	–	5	–	10	–
ボイス	15	15	15	15	15	15
ラフ	5	5	5	5	5	5
练习	10	10	10	10	10	10

数值代表★的数量，－表示此项的★可为任意数。

画廊模式登录游戏的种类和条件

类型	条件	特色内容
RPG	与实久榴好感度最高	实久榴成为同伴
RPG	与长门好感度最高	长门成为同伴
RPG	与春日或古泉好感度最高	古泉成为同伴
育成	与春日或古泉好感度最高	育成春日
育成	与川门好感度最高	育成长门
育成	与实久榴好感度最高	育成实久榴
桌面	与好感度无关	旁白的声音是好感度最高的角色
科幻	与好感度无关	无
卡片	与好感度无关	无
恋爱	在游戏内向春日、长门、实久榴告白	无

恋爱游戏的制作条件

1.	已经通关 5 次，制作了 5 个游戏（类型和完成度不限）。
2.	第三周的土曜日时，有好感度为"かなり气になる"的团员。

恋爱游戏通关后，会出现与平时通关不一样的结局，可视为游戏的真结局。

地狱般的一天终于结束了。我回到家中的时候，简直只想做一件事情，那就是上床睡觉。一想到这样的日子还要持续 4 周，而要想圆满至少要 22×4=88 周，我就有一种老天无眼的感觉。幸好团员们还是一如既往地给了我很多帮助，想到这里我还是勉强起身，看看在家里能够做些什么吧……睡了……

进涉确认	查看当前的工作进度
完成予想パネル	察看目前GET或LOST的模板
SOS团メンバーの气になるステータス	察看团员的好感度
セーブ	存档
ロード	读档
オプション	设定
先へ进む	进入下一天



就这样，我们 SOS 团并不愉快的游戏制作生活又开始了，尽管过程比较枯燥，不过当玩到自己亲手制作出游戏时，那股激动的心情还是难以形容的——虽然很快就会被春日打回现实。想知道我们究竟做出了哪些游戏吗？那么就请接着往后翻吧！



动画版《凉宫春日的忧郁》第一集的歌曲肯定把各位吓了一跳吧？其实我现在的演唱水平大有长进哦，只要把我的歌唱力提升至 40 以上，就可以听到我修炼的成果了。提升歌唱力的方法是把特定工作派给我，具体为：主题歌 +10、演技练习 +15、发声练习 +15。此外好感度事件"みくるの歌练习"+25。

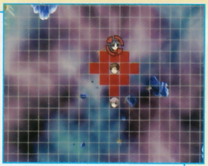
スーパーSOS大戦

伪 超级SOS团大战

策略角色扮演

■原名：スーパーSOS 团大战
■厂商：SOS团 ■对应玩家年龄：全年龄

战斗系统



总而言之，本作的系统和某款作品是比较相像的。如果你还是看不出来的话，只要在心里把游戏标题里的“SOS 团”换成“ロボット”就明白了。据说这是因为有某标志为眼镜的厂商提供了帮助。

游戏采用的是回合制，我方每个角色在回合内拥有一次行动机会，使用感情指令不会浪费行动机会。将敌人全灭即为过关。下面是角色的特性介绍。

故事简介

西历 200X 年，一伙电脑至上主义者组织了名为“电脑剑”的组织，以征服世界为目的开始行动。同时，潜伏在世界各地的超能力者们也团结起来，主张建议由超能力者主导世界的理想社会。两大组织互相勾结，在全世界制造了多起流血事件。

在全世界政府束手无策之际，有几位勇敢的人站了出来，他们是能够自由操作情报的谜之少女长门有希、希望与人类和平共处的异端超能力者古泉一树、从未来跨越时空前来拯救世界的少女朝比奈实久榴和拥有神奇力量的勇者凉宫春日。这 4 人紧密团结在一个名叫阿虚的少年身边，组成了热爱正义与和平的 SOS 团。在 SOS 团的苦战之下，世界终于迎来和平的曙光。

但此时一股更强大的敌对势力出现了，那就是从遥远的 TOOGOO 星到来的宇宙舰队。原来谜之少女长门有希本是 TOOGOO 星第 7 舰队的司令，其目的是要消灭地球。但在与同伴的并肩战斗中，长门被地球人的精神感染，因此放弃了自己的使命。现在 TOOGOO 星新任第 7 舰队司令朝仓凉子决心把长门和地球人一起消灭！一场史无前例的大战即将开始！



凉宫春日



特殊技能
团长
天才

精神指令
必中
闪き
热血
气合
爱
觉醒

阿虚



特殊技能
一般人

精神指令
气合
必中
闪き
热血
集中
觉醒

朝比奈实久榴



特殊技能
愈し系

精神指令
闪き
集中
气合
激励
友情
爱

长门有希



特殊技能
体力回复（大）
精神回复（大）
援护防御 Lv1
バリア
情报操作

精神指令
集中
搅乱
必中
闪き
热血
觉醒

古泉一树



特殊技能
援护攻击 Lv1

精神指令
集中
必中
气合
热血
激励
友情

朝仓凉子



等级	85
SP	230
HP	65535
EN	900
运动性	122
装甲	1900
技量	182
移动力	6

特殊技能
バックアップ
体力回复（小）
精神回复（大）
バリア
情报操作

精神指令
集中
必中
闪き
搅乱
气合
觉醒

特殊技能

每个角色都拥有至少一种特殊技能，效果各异。除了下表中列出的特殊技能外，其他的特殊技能的效果均为“无任何作用”。

名称	效果
体力回复（小）	每回合开始时，HP 回复最大值的 10%
体力回复（大）	每回合开始时，HP 回复最大值的 50%
精神回复（大）	每回合开始时，MP 回复最大值的 50%
援护攻击 Lv1 ～ 4	1 回合内使用援护攻击的次数，等级 1 为 1 次
援护防御 Lv1 ～ 4	1 回合内使用援护防御的次数，等级 1 为 1 次
バリア	伤害力 4000 以下的攻击无效
愈し系	可以对身边的队员使用回复指令“愈し”

感情

这个名为感情的指令，可以让角色通过消费 KP 值来实现多种效果。不过，春日这个家伙虽然把人家的系统换了名字，但具体每一项的名称还是一模一样的。我都不知道该怎么说了……

名称	效果
集中	一回合内，命中率和回避率增加 30%
闪き	拥有一次完全回避敌人攻击的机会
必中	一回合内，命中率变为 100%
热血	下次攻击的威力变为两倍
搅乱	一回合内，全部敌人的命中率减半
爱	我方全员的 HP 加满
气合	自己的干劲 +10
觉醒	拥有两次行动的机会
友情	我方全员的 HP 恢复一半
激励	身边的我方队员干劲 +10

流程攻略

一开始我方只有阿虚和长门，阿虚的能力很差，有被朝仓凉子秒杀的可能，因此一定要和长门并肩作战，利用她的援护防御。我方援军到达后可全力展开进攻，注意时间只有 3 个回合，而朝仓凉子的 HP 被削减至 80% 以下时会自动加满 HP，这样的情况共有 4 次之多，因此要有效活用援护攻击，不要吝惜使用感情指令。

事件

我方援军到达：第 2 回合开始时自动发生，事件后春日、实久榴、古泉加入战斗。

气力 MAX：第 3 回合开始时自动发生，事件后我方全员干劲变为 250。

SOS 团全力一击：将朝仓凉子的 HP 打为 0 后自动发生。



隐藏要素

※隐藏要素共 18 个。

隐藏招式

将完成预想模板的第 16 项设为 LOST，第 25 项设为 GET，我方每名角色都会增加 3 种招式。

99 级

将完成预想模板的第 25 项设为 GET，我方全部角色都会变为 99 级，这样即使只使用初期的阿虚和长门，也能轻松过关。

BAD 版

如果只能制作出本作的 BAD 版，在游戏时得特别注意以下几点：BAD 版是没有援护技能的，而长门的バリア也不会有。此外第 3 回合我方全员干劲 250 的事件也不会发生，因此难度会增加不少。

最强合体技

在 3 回合内将朝仓凉子的 HP 打为 0 后，朝仓凉子会自动加满 HP。SOS 团会在全世界人民的感召之下，使出惊天地泣鬼神的究极五人合体技：真 · 超级伟大皇帝闪电非凡 SOS 攻击（真 · 超级グレートカイザーイナヅマジャイアント SOS アタック）！一击就能打出 65535 的上限数值，从而将朝仓凉子一击必杀！



这个《超级 SOS 团大战》真是太乱来了！春日，你是不是要说：“弹幕太薄了，右舷干什么呢？”长门，你是不是在 COSPLAY 夏 X 王女和拉 X 妮出合体技？古泉，你这招分明就是《苍 X 流星》的 V-MAX。不过为什么我的招式不是虎王乱击呢，我不是还有份兼职是开虎龙王的吗……

SOS团梦工厂

伪

模拟育成

■原名：ハルヒ／ミクル／ユキといっしょ

■厂商：SOS 团 ■对应玩家年龄：15 岁以上



故事简介



幻想世界依克塞诺是一个魔法取代了科学的异世界。一位名叫阿虚的勇者选择在此终其一生，过着百无聊赖的生活。有一天，一位女神赐给他一个意想不到的珍贵礼物：一个女婴，勇者决心把这个女婴培育成最优秀的淑女。

时光飞逝，当年的女婴已经成为一位亭亭玉立的少女。这时国王要举办一场大赛的消息传来，少女心中暗自下了决心：我一定要取得优胜！勇者很支持女儿的想法，于是决定全力以赴进行特训。究竟少女能否取得优胜，父女之间会产生怎样的羁绊？

游戏目的

在我的建议之下，春日将这个游戏分为三个版本发售，她对我的创意非常满意。当然，如果让她知道我这个创意来自于某养狗的游戏，估计她会把我活活拆了吧？



咳，言归正传。这个游戏分为三个版本：春日、长门和实久榴。游戏版本是根据第 3 周的土曜日时好感度最高的团员来决定的，如果该角色为古泉，则版本为春日版。每个版本的目的都不一样，春日是由在舞蹈大赛中夺冠，实久榴是要在歌唱比赛中折桂，而长门则是要成为大胃女王……

取得优胜的条件也各有不同，而身为父亲的你就是要在这为数不多的时间本，通过制定教育方针、决定女儿的工作以及和女儿对话，来改变女儿的各项数值，从而最终取得胜利。

教育方针

每周玩家都能够选择下周的教育方针，方针不同，对女儿的能力造成的影响也不同。每种教育方针花费的金钱都不一样，如果所持金未满 8 元，则会自动选择“俭约生活”。

教育方针一览

自由に育てる	顽丈さ、明るさ、プリティ、すなおさ、やさしさ +0.8
あまやかす	センス、明るさ +1.2，プリティ +2.4，ストレス –0.8，品性 –2.4
元气に育てる	ガッツ、明るさ +1.6，ストレス –0.8，プリティ –1.2
きびしく育てる	リズム +2.4，顽丈さ +1.6，品性 +3.2，やさしさ –2.4，ストレス +1.6
上品に育てる	顽丈さ、ガッツ –0.8，プリティ、やさしさ +1.6
俭约生活	ガッツ +0.8，明るさ、品性、プリティ、美しさ –0.8，ストレス +0.8

对话

每周都有一次对话的机会，对话后会对女儿的各项能力造成影响，由于对话是不用花钱的，而且效果全部为增加，因此不要错过。不过除了每周的第一次对话外，其他对话不会对能力造成影响。

最后一项对话“おこづかい”是给女儿零花钱，这一项是需要消耗钱的。每给出 10 元钱，就能让女儿的压力（ストレス）下降 1 点。

对话效果一览

あいさつ	品性 +6、すなおさ +6
やさしく话す	明るさ +12、やさしさ +6
きびしく话す	品性 +20、ストレス +10
パパの事を闻く	プリティ +6、美しさ +6
服について	リズム +12、センス +12
今の状况	ガッツ +6、品性 +6

打工

打工是女儿能力变化的主要因素，初期只有两种工作可以选择，后期会越来越多。打工的结果有成功和失败两种，失败的话能力的变化会变为一半，同时有可能拿不到报酬。教育方针有助于提高成功率，きびしく育てる的影响最大，俭约生活则没有影响。当女儿的状态为生病时，只能选择休养，不能打工。

其实我个人是很想让春日去一些奇怪地方打工，比如奇怪的酒店、当女佣什么的，不过一想到她此刻就坐在我身边，我还是老实一点吧。当然，各位观众，你们就不必顾忌什么了。

打工一览

家事手传い	センス +1.6，すなおさ +2.4，プリティ –1.6，ストレス +0.8
子守り	リズム +3.2，すなおさ +2.4，ストレス +1.6
酒场	顽丈さ +3.2，明るさ +1.2，センス –1.2，ストレス +0.8
メイド	品性 +4.2，美しさ +2.4，ガッツ –1.6，ストレス +1.2
怪しい酒场	ガッツ、プリティ +4.2，美しさ –1.2，ストレス +2.4
メイド酒场	ガッツ +2.8，プリティ +5.4，美しさ –1.2，ストレス +2.4
休む	除顽丈さ、ガッツ外全能力 –0.8，ストレス –4
休养	除顽丈さ、ガッツ外全能力 –2.2，ストレス –8



舞蹈皇后春日

获胜条件	
リズム	250 以上
明るさ	180 以上
美しさ	200 以上

春日取胜的关键在于韵律、开朗和美丽。每周会话选择“やさしく话す”可以提升春日的开朗，打工选择子守り可以提升韵律，中盘以后选择メイド可以补足美丽。



歌姬实久榴

获胜条件	
センス	200 以上
品性	180 以上
プリティ	250 以上

序盘用家事手传い来提升直感，并将教育方针设为自由或上品に育てる，以防止减少优雅。中盘以后用メイド来提升品性，用メイド酒场来提升优雅。会话推荐选择“服について”。



大胃女王长门

获胜条件	
顽丈さ	250 以上
ガッツ	200 以上
すなおさ	180 以上

为了提升强健和坦率，教育方针应选择自由に育てる。打工时，用家事手传い来提升坦率，用酒场来提升强健，用怪しい酒场来提升毅力。如果毅力还是不够的话，就应该把教育方针改为元气に育てる。

状态变化

满足特定条件，会让女儿的性格发生变化，这样台词也会有所不同。其中傲娇（ツンデレ）状态下的长门和朝比奈是各位观众不能错过的，至于本来就傲娇的春日，还是让她处于撒娇状态比较保险。

生病（病气）

发生条件：顽丈さ＋ガッツ≤ストレス –10。

解除条件：顽丈さ＋ガッツ＞ストレス，或ストレス为 0。

变坏（非行）

发生条件：当满足①采用“きびしく育てる”的教育方针的时间累计在 2 周以上；②品性＋ガッツ＜ストレス ×2 的条件时，选择“きびしく话す”。

解除条件：满足其他状态的条件，或品性＋ガッツ＞ストレス ×2 的状态保持 1 周。

撒娇（甘え）

发生条件：当满足①采用“あまやかす”的教育方针的时间累计在 2 周以上；②美しさ＋やさしさ＜明るさ＋プリティ的条件时，选择“やさしく话す”。或者是给女儿 999 元零用钱。

解除条件：满足其他状态的条件，或采用“きびしく育てる”或“上品に育てる”的教育方针的时间累计在 2 周以上。

傲娇（ツンデレ）

发生条件：当满足①将完成预想模板的第 15 项和第 34 项设为 GET；②女儿处于非行状态；③すなおさ ×2＜やさしさ的条件时，选择“パパの事を闻く”。



解除条件：满足其他状态的条件，或在すなおさ＞やさしさ的状态下选择“パパの事を闻く”。

※隐藏要素共 18 个。

隐藏要素

实久榴的名曲

凡是听过实久榴的那首走音之神曲《实久榴大冒险》的人，估计这辈子都很难忘掉……不过在游戏中可以听到这首歌的非走音版，当然同样是由实久榴来演唱的。条件是将完成预想模板的第 13 项设为 GET，同时在正篇游戏中将实久榴的歌唱力提升至 40 以上。如果是在ギャラリー进入游戏的话，只要设好模板就能听到了。

能力补正

如果到了优胜之时，指定能力仍未达标，玩家也不必放弃，因为女儿的其他数值会对指定能力有加成。具体算法为非指定能力外的各项数值之和除以 20，这个数值再加上指定能力，如果能够达到条件，也算胜利！

BAD 版

本作的 BAD 版可谓异常简陋，不但画面奇差，而且没有语音，甚至连汉字都少得可怜。当然，不变的是对女儿浓浓的爱，请将 BAD 版也通关吧！

数据表明，以下事件能够取得大量干劲点数，对工作有利。ハルヒと恋の始まり，1900 点；长门と夜の练习，1600 点；素直になれない二人，1550 点；みくるジャンケン，1270 点；长门の纵笛，1200 点；みくるとおまじないい，1170 点；古泉とラブレター，1100 点。资讯统合思念体特别推荐。



伪 SOS团大冒险 勇者与被引导的从者

角色扮演

■原名：SOS 团 QUEST 勇者と导かれし从者
■厂商：SOS 团 ■对应玩家年龄：全年龄

故事简介

远古时代的大魔王突然复活，黑暗再次降临于大地！为了打倒魔王，国王鹤屋请来了传说中的超勇者春日以及战士阿虚。这样，一场正义必定战胜邪恶的战斗开始了！

AI 和 TS

游戏中除了我，也就是战士阿虚外，其他的我方角色均是由 AI 控制的，我并不能对他们下达具体指令。不过总的来说配合还算不错。

在角色的状态槽上，有一项名为 TS 的数值，这个数值代表角色的气势。TS 值高的时候，角色的各项能力都会增加，反之亦然。使用必杀技会消耗 TS，攻击或防御则会增加 TS。每个角色都有一种必杀技。

战斗系统

RPG，名字里带有“QUEST”——我想正常的人都应该能想到一款游戏。没错，这款游戏应该实在太有名，所以我对春日这种明目张胆的抄袭行为是很不以为然的。但她的回答能让堀 X 雄二气死：“我做的游戏，画面比他还没卖的新作还要好！凭什么说我抄袭？”

总而言之，如果你玩过《勇者 XX 龙》的话，这个战斗系统其实没什么好解说的。这里我稍微介绍一下春日引以为荣的实时战斗系统。画面上方有一柄剑，战斗中敌我双方的头像会显示在这里，并一起往右移动。移动到黄色位置时就可以输入指令，移动到黄色位置的最右边会执行指令。



头像移动的速度，由角色的敏捷度（素早さ）来决定。从输入指令到执行有一段时间，这个时间是由行动的种类来决定的。必杀技最慢，攻击（战う）次之，逃跑（逃げる）最快。当然，有春日在我是肯定没办法逃跑的，所以这个指令还是别选了。

等等，我突然发现这个系统似乎是《格 XX 亚》的，不过春日肯定是不会管的，反正《格 XX 亚》和《勇者 XX 龙》都是一家公司出来的，得罪一个或两个也没什么区别吧……

流程攻略

接受任务后我们首先要找一名同伴，不过这名同伴却不愿意加入。当然这难不倒春日，于是她就指使我用武力胁迫他加入。这名同伴就是第 3 周的土曜日时好感度最高的团员，如果好感度最高的是春日，那么同伴就是古泉。

收到同伴后，很快就会迎来最终决战。我们的敌人就是电脑社的部长。虽然这个家伙的实力远胜之前的所有对手，但在我们面前依然只是纸老虎。将其打败后，春日露出了狰狞面目：原来她要夺取宝物，不过没想到反而因此救了公主。为了感谢我们的贡献，国王鹤屋将我转职为传说中的从者。从此超勇者春日和从者阿虚的故事永远流传，直到白发千古……

魔法使实久榴

HP	4000
敏捷度	70
攻击力	60
防御力	65

各项能力都是最低的。惟一需要注意的是她的反战控诉，这一招会让我们全员的 HP 和 TS 下降，所以必杀技不用白不用。

吟游诗人古泉

HP	5000
敏捷度	80
攻击力	160
防御力	70

能力虽然不弱，但基本上只会用普通攻击，全力猛攻的话很快就能将其打倒。

盗贼长门

HP	4400
敏捷度	150
攻击力	220
防御力	100

行动非常快，必杀技“奇袭包围型固有空间展开”为单体攻击技，我方成员 HP 降至一半以下时就会使用这招，要事先防御。

魔王电脑社社长

HP	10000
敏捷度	90
攻击力	280
防御力	145

一般来说只要注意别让战士阿虚被打倒，合 3 人之力耗也能将其耗死。一次必杀技能打掉 1000 多HP，数次即可获胜。

隐藏要素 ※隐藏要素共 17 个。

一击死

将完成预想模板的第 22 项和第 25 项设为 GET，可以实现敌人一击死的金手指效果。如果将第 22 项和第 26 项设为 GET，则我方会被敌人一击死……

最强敌人登场

将完成预想模板的第 4 项和第 31 项设为 GET，第 3 项设为 LOST，则国王鹤屋和魔王电脑社社长的角色会互换。这样委托我们的人成了电脑社社长，而鹤屋将成为最终 BOSS。鹤屋的能力非常强，被她全灭是家常便饭。取胜后有不一样的结局。



超魔王鹤屋

HP	8000
敏捷度	180
攻击力	350
防御力	190

隐藏特技

将完成预想模板的第 16 项和第 38 项设为 GET，并在流程中引发“みくるの料理”事件后，魔法使实久榴的特技会变为“くるみブレッド”，回复效果大幅上升，非常有用。

伪 北高灵异事件搜查

桌面棋牌

■原名：北高ふしぎ发现！
■厂商：SOS 团 ■对应玩家年龄：全年龄

故事简介

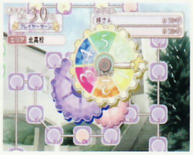
以探访超自然现象为己任的春日终于爆发了，她命令手下所有的人都去北高附近寻找不可思议的灵异事件。玩家必须比对手找到更多的灵异事件，才能取得最后的胜利！



游戏系统

如果你是中国玩家的话，想必对这个游戏的熟悉程度比春日还要多吧？没错，这个游戏就是《大 X 翁》，不过去掉了买地的设定，因此系统简单明了。

在地图上有 4 种颜色的地盘，玩家靠转轮盘前进，转出几点就代表能前进几格。停在相应的地盘上，就能赢得对应的奖励或惩罚。30 回合后，不可思议点数（フシギ）多的一方即为胜利。



运用收集到的王牌点数（きりふだポイント），可以发动王牌。每个角色的王牌效果都不一样，不过注意必须蓄满王牌点数后才能发动一次。

逆转胜利

如果在结束时玩家的点数不如对手，也并不代表就此失败，因为最后还有一次抽奖的机会。根据停留在各种颜色的格子上的次数，胜者每种颜色可以拿到 3 万点的奖励。因此逆转取胜不在话下，当然被反水也是有可能的。

地盘的效果

蓝色	不可思议点数增加，王牌点数 +0.5
红色	不可思议点数减少，王牌点数 +1.5
黄色	抽取一张卡片，根据效果随机增减不可思议点数，王牌点数必 +1
黑色	出现蓝色巨人时到达此处，可以获得大量不可思议点数，王牌点数 +2。若是没有蓝色巨人，停在此处会令不可思议点数暴减

全角色王牌一览

阿虚	同时转两个轮盘
春日	命令其他人来到自己的位置
实久榴	跳跃到指定地点
有希	可以自由选择点数
古泉	一回合内不可思议点数的收支两倍
鹤屋	可以抽一张卡片
谷口	点数不是 1 就是 6
国木田	一回合内不可思议点数的收支 1.5 倍
虚妹	来到对手的位置
朝仓凉子	对方的轮盘数值为 1

隐藏要素 ※隐藏要素共 16 个。

隐藏人物

将完成预想模板的第 14 项设为 GET，就可以选择谷口、国木田、虚妹、朝仓凉子这 4 名隐藏角色。选择这 4 名角色通关后的画面和鹤屋一样，与 SOS 团员的结局不同。

凉宫同学好像很在意阿虚和实久榴的关系，因此如果要改变安排让实久榴顶替她进行某项工作，就得付出惊人的觉悟点数。不过有一个办法可以节省大量觉悟点数，那就是先用我来替代实久榴，之后再让凉宫同学来顶替我，这样就可以约减少 40% 的消费，很不错的方法吧？



伪 SOS团卡片战争

桌面棋牌

■原名：SOS団カードバトル お色直しパニック
■厂商：SOS团　■对应玩家年龄：全年龄

故事简介

春日总算做出了一个似乎没有任何借鉴嫌疑的游戏。虽然没有什么值得反复研究的动力，不过玩起来还是很有乐趣的，每个角色的超变身也很华丽。至于故事……谁规定卡片游戏也要有故事设定？



牌组选择

进入游戏后，首先要决定自己的牌组。第一步是从春日、长门和实久榴 3 人中选出一个作为主卡，之后再选出两张副卡。每张卡片都有 COST 设定，三张卡片之和不能超过 10 点。此外每张卡片都有 HP 设定，以及料理、唱歌、舞蹈这 3 种攻防属性。

攻击方式

在攻击前会随机得到 4 种卡片作为辅助，不过只能从中选取一张。之后从我方的三张卡中选择一张，再从料理、唱歌、舞蹈这三个属性中任选一个进攻。我方进攻的数值即为两张卡的进攻属性之和。

防御方式

防御时我方只要选一张卡即可，之后再决定防御哪个属性。我方防御的数值即为此卡的防御属性。如果选择的属性正确，则敌人的攻击数值得减去我方的防御数值。如果选择不正确，则会直接被扣掉等于敌人攻击数值的 HP。

超变身



如果防御时选择属性正确，画面下方的变身槽会增加。当这条槽涨满后，就能令我方的一个角色进行变身。变身后卡片的数值会大幅增加，其中长门和朝比奈更是有 5 种变身。因为敌人会积极防御我方数值最高的攻击属性，因此进攻时选择次高的攻击属性反而能跳过敌人的防御。而我方进行防御时则应该优秀选择敌方数值最高的属性。

隐藏要素

※隐藏要素共 14 个。

隐藏卡片出现

将完成预想模板的第 14 项、第 19 项设为 GET，可以多选择电脑社社长、虚妹和朝仓凉子这 3 张卡片。其中朝仓凉子的能力超强，COST 仅为 1。在隐藏角色登场的情况下通关，会出现不一样的画面。



伪 SOS团真爱物语

策略

■原名：SOS団がおくる最高にして至高のラブストーリー
■厂商：SOS团　■对应玩家年龄：12 岁以上

SOS団がおくる最高にして至高のラブストーリー



故事简介

突然转入北高的你，在入学当天邂逅了一位令你魂牵梦萦的人。从现在开始到毕业只有两个月时间，努力提高自己的修养，为你喜欢的人加油吧！目标是在毕业式举行的当天，在传说的教室里迎来她的告白！



游戏目的

看到“传说的教室”这个提案，我总觉得非常眼熟，因为我似乎在哪儿看过传说的树和钟之类的故事。不过当我向春日说起我的疑惑时，被她理所当然地驳回了。总而言之，要是你对那个出了 3 代后就由男性向变成女性向的恋爱游戏还有印象的话，我就省事多了。

这个游戏的目的就是要在两个月时间内获得对象的告白。满足被告白的条件有两个：好感度达到 100 以上，游戏的完成度为 GOOD 版。在游戏中可以追求的对象有 6 位，在游戏一开始的时候不会全部出现。下面先公布一下全角色的资料。

姓名	登场条件	属性	特殊约会地点	传说的教室
春日	必登场	ミステリアス	并木道	轻音部
实久榴	优しい在 80 以上	优しい	并木道	文艺部
长门	ユニーク在 80 以上	ユニーク	图书馆	コンピ研
古泉	トリビア在 80 以上	トリビア	商店街	コンピ研
鹤屋	快活在 80 以上	快活	公园	文艺部
阿虚	一般常识在 80 以上	一般常识	–	–

基本流程

在开始游戏时，首先要选择角色的生日和血型，生日会对初期能力有很大影响，因为过于复杂就不列出来了。血型则没有影响。第一次游戏时性别只能为男，第二次游戏开始就可以选择女。

游戏的时间为两个月即 8 周时间。玩家最重要的工作就是设定下一周的行动日程，共有 8 种行动可以选择。除了“电话”和“妹”这两个指令外，其他指令会对能力造成影响。每天结束时将会随机发生一些事件。

电话指令是用来和对象约会的，成功的话在周日就会进行约会。妹指令则是从早乙女——不，是自己的妹妹——口中探听对象的情报。



行程	ミステリアス	优しい	ユニーク	トリビア	一般常识	快活
ふしぎ探し	+4.8	–	–	–	–1.2	+2.4
读书	–	–	+4.8	+2.4	–	–1.2
奉仕	–	4.8	–	–	+2.4	–1.2
アウトドア	+2.4	–1.2	–1.2	–1.2	–	+4.8
インドア	–	–	+2.4	+4.8	–	–1.2
会话	–1.2	+2.4	–	–	+4.8	–

好感度

好感度这个数值是游戏中最重要的数值，除了影响结局外，还关系到邀请回家和邀请约会的成功率。不过这个数值不能直接查看，只能通过妹妹的评价中推断。影响好感度的因素有 8 种。

好感度	妹妹的评价	邀请回家的成功率	邀请约会的成功率
0 ~ 15	嫌い	50%	60%
16 ~ 30	苦手	50%	60%
31 ~ 45	兴味ない	50%	60%
46 ~ 64	普通	50%	60%
65 ~ 84	友达	65%	80%
85 ~ 99	气になる	85%	100%
100 以上	大好き！	85%	100%

影响好感度的因素	数值
见面（登场时除外）	+1
一起回家	+1
约会时留下普通印象	+1
约会时留下好印象	+2
邀请约会	+4
情人节收到或送出巧克力	+10
约会时留下坏印象	–2
情人节不送巧克力（仅限女性）	–5

事件一览

约会

发生条件：已从妹妹那边打听到情报，之后打电话邀请成功

约会开始后，会决定地点。每个地点都会有分支选择，根据你的选择不同，会给对象留下好、普通和坏的印象。答案是固定的，不过在同一地点约会的话，会有奇数回和偶数回的两种变化。

情人节

发生条件：对象的好感度在 85 以上，时间为 2 月 14 日。

男性在情人节当天会收到巧克力，女性则需要送出巧克力。

特殊约会

发生条件：对象的好感度在 85 以上，地点选择正确

每个角色都有一个特殊约会场所。好感度达标后来到这里，就会发生特殊事件，并收入 CG。

放学回家

发生条件：15% 几率发生。和对象的属性相符的能力越高，成功几率越大。

与同一个角色第二次放学回家时，他／她会告诉你其心目中的传说的教室在哪里。

隐藏要素

※隐藏要素共 15 个。

隐藏结局

将完成预想模板的第 15 项设为 GET、第 28 项设为 LOST，则在传说的教室中接受告白后，还会出现追加的剧情，这是非常珍贵而有趣的设定。

谷口登场

将完成预想模板的第 15 项、第 18 项、第 28 项设为 GET，谷口将成为可以追求的目标。之后只要在游戏中令一般常识达到 150 以上，他就会登场。登场后就会被他无条件告白。

朝仓凉子登场

将完成预想模板的第 11 项、第 15 项、第 18 项设为 GET，朝仓凉子将成为可以追求的目标。之后只要在游戏中令ミステリアス达到 80 以上，并被春日拒绝过两次以上的约会，她就会登场。朝仓凉子的告白条件为全能力 80 以上。

约会必不成功

将完成预想模板的第 18 项、第 26 项、第 27 项设为 GET，则游戏中约会的成功率为 0%。要想追到朝仓凉子的话，这是一个不错的方法。

结束语　不一般的团长，不一般的游戏。本作的发售时间在春节之前，但因为雪灾的关系，很多玩家直到年后才玩到。而又因为语言的关系，导致很多玩家久久不得其法，只能将这款优秀作品束之高阁。如果这篇攻略能够让你对原作或游戏产生兴趣，那么对笔者来说这便是最高的赞誉了。另外，因版面问题删掉了无数内容和美图，甚为遗憾。



LOST

攻略透解 GUIDE THROUGH

在同类影视改编游戏中，本作的素质确实算得上不错，除了对原作的演员还原度比较高之外，原创的剧情也挺有看点，虽然流程很短，不过完全可以满足想尝试一下的玩家的心理。更诱人的是，本作的成就非常好拿，只要通关一遍就可轻松拿齐1000点。在下面的攻略中，就让我们一起来看看这款游戏的剧情流程和全成就拿法吧。

文 玛娜 美编 NINA

迷失 穿越多莫斯		Ubisoft	动作冒险
X360	Lost：Via Domus		美版
	2008年2月26日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

通关游戏时间：正常游戏4～6小时即可通关。

What is《LOST》?

《LOST》是美国ABC推出的一部热播美剧，播出第一集时就拿下了同时段的收视冠军，自2004年首播之后，至今为止已经放映到第四季。《LOST》讲述了一架载满了乘客的飞机从悉尼飞向洛杉机，在经过南太平洋上空时突然开始剧烈震动，并断成两截坠毁在一个小岛上。幸存者们苏醒后，发现自己和外界完全失去了联系，而小岛深处的丛林中也隐藏着某种可怕的怪物。在慢慢探索小岛的过程中，幸存者们渐渐接触到小岛中的各种秘密：飘荡在小岛上空16年的求救信号；如同黑烟一样可以杀死人的怪物；树林里冲出的北极熊；无处不在的神秘数字序列；一个个神秘的研究舱；目的难明的达摩组织实验；出现在岛上的奇怪幻影……

随着时间的流逝，更加可怕的事实也随之浮上水面，他们来到这个小岛上并非出自偶然，居住在这个岛上的另外一群人(The Other)似乎知道这一切的答案与暗藏的阴谋……而幸存者们，才不过刚刚接触到这座小岛真相的表皮而已。

本作则是根据《LOST》改编的原创剧本，游戏仍以《LOST》所创造的世界观为背景，虚构了一个全新的主角。他和剧集中的重要角色会发生互动，剧情也遵照着原作中的时间轴进行编排，却演绎了一段与原作有所呼应但又截然不同的故事。游戏忠实地仿照了原作的风格，每一章节的前面都会有一段"前情回顾"，将之前发生的重要事情尽数道来，在剧情的安排上也很有剧集风范，是原作FANS不可错过的一款作品。



按键操作	
摇杆	移动
摇杆+RT键	奔跑
LB键	重置视角
LT\RT键	调节镜头(拍照时)
LB\RB键	调节焦距(拍照时)
十字键↑	装备界面
RB键	切换到主视角
X键	拍照(装备相机时)\点火(装备可以点火的物品时)
Y键	查看\跳跃
A键	确定\滑行
B键	取消
BACK键	查看记事本
START键	回到主选单

必读课程

拍照

拍照片是本作中最为关键的系统之一，不光要靠拍照推动剧情发展，在平时的自由活动中，拍照到特定物品也会解开相应成就，可惜的是照片无法保存下来……



拍照时，LT和RT键控制镜头推拉，LB和RB键负责对焦，想拍出一张符合要求的照片时，不光要注意镜头取景，还要注意关键物品和人物是否清晰，左下角的Framing和Focus分别代表取景和焦点，如果在拍照的瞬间变成绿色则为合格，若是有一项为红色都是一张失败的作品。

flash back(回忆)

这个系统原本是剧集中原创，指的是角色们回忆中的过去与在岛上生活的现实交织推进，一点点推进剧情的一种手段，而现在则被引入到了游戏之中，当主角听到一些关键词就会引起自己关于过去的回忆。在游戏中，flash back的定义有些微妙的变化，虽然也是回忆过去发生的事情，不过玩家要在这段重复放映的黑白画面中拍摄下提示中给出的瞬间，并以此回忆起更多的事情。



剧情攻略

Episode 01 不可抗拒的力量 FORCE MAJEUR

主角正在飞机上说着电话，将电话挂上后，一个人影突然从身边疾步走过，随后空姐也追了过来，想要阻止那位乘客在飞机上随便走动。突然，机身发出了一阵不祥的巨响，随后开始剧烈地震动起来。主角慌忙戴上了氧气面罩，随即，飞机在他的面前瞬间断成了三截，许多乘客掉出了飞机之外，而在



主角的面前，是一望无际的茫茫大海……

©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

醒来之后，主角发现自己正在一座孤岛上，虽然似乎有些脑震荡，不过其他倒是没有受到什么重伤，身边还能看到一些飞机残骸，向前走了几步后，一个神秘的女性幻影突然出现在他的面前，就像是引导着主角的前进一样。走到可以与她交谈的地方，想与她交谈时，脑海中却突然闪现了那名女子惨死的画面，随后女子就突然消失了。而到了这里，主角也发现，他连自己的名字都记不起来了……

顺着前方的小路一直向前，很快就遇到了Kate，与Kate交谈后发现她似乎并不希望自己被打扰，还给了一瓶水想将主角打发走，看到水的瞬间，主角突然回忆起了一些飞机掉下来之前发生的事情，随后便进入了回忆(flash back)之中。

★拍照要点

要想起关于过去的回忆就要在回忆中根据提示，拍出人物角度与动作和提示相似的照片，按下B键可以重新观看提示，选好角度并对焦后按下A键即可拍照，如果成功拍照则会顺利想起回忆，若拍出的照片不符合要求则要继续拍照，直到拍出符合要求的照片为止。

第一次要拍的照片不难，我们不需要操纵主角移动，只要对焦之后拍下Kate接水时露出手铐的瞬间即可。

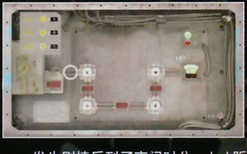


拍照成功后不要急着和乘务员对话，先在周围的座位上找到三样可以辅助我们想起过去事情的物品，由于视角的关系，可能需要玩家以主视角查看。

调查之后找到一份2004年8月7日的报纸，标题为"Zoran Savo因在人类大脑信息处理模式的研究上有重大贡献而获人道主义奖"；一张两个人的合影，是主角和幻影中的女性；一个背包，里面有相机和笔记本电脑，全部调查完后解开成就【815】。

想起手铐之后和Kate保证自己不会向别人提及此事，Kate这才告诉主角如果想找到坠机地点就跟着小狗一起走，跟着不远处的狗在丛林中走了一段路后就来到了海滩，可以顺便在地上捡一些果实和水瓶，以后可以和其他人进行交易。

左侧海滩上有一个正在进行急救的人，叫做Jack，在坠机之前是医生，看到主角后他马上要主角去阻止飞机漏油随时可能发生的爆炸，不要靠近海滩中间冒烟的引擎，在左侧靠近丛林的大型飞机残骸前找到电力设备控制面板，这个电路板就是一个简单的数学题，调整至绿灯亮起即可解开成就【Save the castaways】(详情可见参考图，本图并非惟一标准答案)。



发生剧情后到了夜间时分，Jack听闻主角失忆后帮主角检查了一番，发现没有外伤，建议主角找回自己的东西，或许可以帮助恢复记忆。自由活动后与Kate交谈，并前往最右边的海滩寻找自己的背包，发现里面什么都没有。接着被一个穿着西装的男人打倒在地，逼问主角把相机藏到哪里，并威胁一定要找到照片，并且干掉主角，随后主角便被一个砂锅大的拳头打晕了。

Episode1结束后解开成就【Crash survivor】。

Episode 02 新的一天 A NEW DAY

第二天刚醒来不久就看到Kate、Charlie和Jack从远方的树丛中跑跄着冲出来，好奇地询问Kate，Kate告诉主角在丛林中有一些危险的怪物，还告诉主角飞机的驾驶舱坠落在丛林中，丢失的东西可能在那里。但是打算进入丛林的时候却被Jack拦下，因为丛林太危险了，Jack不同意主角一人贸然进入，此时，幻影女性再度出现在远方的海滩上，与其交谈便会进入回忆。

★拍照要点

等到画面中的女性摆出提示中的有趣POSE即可拍照。

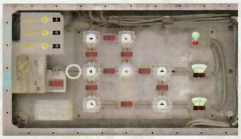


在回忆中，主角终于想起这段回忆是自己和女友到泰国度假的场景，也就是说，幻影中的那个女人是主角的女友。拍照完之后在周围调查一下发现三样关键物品：一份2004年的报纸，内容是有关研究室中的神经毒气样本被盗事件的；一本女友的日记；一盘女友录的磁带，里面提到她是一个记者，正准备挖名人的内幕，打算去和线民接头，全部找齐后解开成就【Sweet memory】。

回到现实后与Jack交谈，谎称怀孕的Claire晕倒并支开Jack，趁此时机进入丛林，看到Locke躲在树丛之中，他告诉主角树丛是很好的避难所。

顺着飞机残骸一路向前(按下A键即可查看下一处飞机残骸的方向)，周围会有黑烟出现，并伴随着可怕的怪声，看来那就是之前Kate所说的怪物，黑烟比主角移动得快很多，所以听到音乐突然变化或是看到黑烟时，就要快速逃进树丛中躲避，直到黑烟离去才可出来。走过几个残骸之后，还有人出现以枪攻击主角，继续沿着残骸向前走就可以通往下一个区域，而此时，那个攻击主角的人也被黑烟杀死了。

进入下一个区域后遇到正在做木筏逃生的Michael，他无偿给了主角一个打火机，和他还可以进行交易，因为之后要进入黑暗的山洞所以和他换取2支火把。进入山洞后装备火把，按下X键可以将其点燃，这样就可以看到附近的路了，走出山洞后进入下一个区域，就可以看到飞机的驾驶舱卡在一片树丛中，进入驾驶舱后找到两个电力设备面板，从其中一个有保险丝但是已经坏了的面板上将保险丝全部卸下，装到完好的面板中即可打开储物柜，在里面找到主角的相机和笔记本电脑。



找到东西后终于可以离开驾驶舱了，不过一走出去就遇到了"另一群"人(Other)，他们自称为好人，不过却将主角打晕，并注射了不知道有什么效果的液体，完成Episode2后解开成就【Locate the cockpit】。

Episode 03 返乡之路 VIA DOMUS



再次在夜晚的海滩上醒来，从Hurley那里知道了自己不在的这些天发生的事情，原来815航班的乘客也有几个人被Other攻击了，由于攻击发生的时间和主角离开的时间太凑巧，所以目前暂时成为了遇难者领袖的Jack也开始怀疑主角了，麻烦的是，连自己的名字都想不起来的主角连辩白的立场都没有。在海滩上找到Hurley或Sawyer，他们建议主角去找Sayid帮忙，他可以修理好主角的笔记本电脑，也许能让主角想起什么事来。找到正在海滩上竖火炬的Sayid，经过他的检查，发现原来是笔记本电脑的电池坏了，建议主角去找Locke要电池。

但是Locke却并不打算借给主角电池，反倒声称现在是个重新开始的好机会，不要太过执著于过去，Locke的这番话突然激醒了主角的一段回忆。

★拍照要点

不要将镜头拉得太近，尽量让半个招牌被照到，这样就可以将Locke也照在角落中。



在这段回忆中，主角记起了自己和女友来到了澳洲打算和线民接头，按照原来的计划，线民将会告诉女友她想知道的黑幕，但是主角却抢先与线民(也就是店主)谈好，要他只是对女友随便敷衍一下，将真正的情报留给自己，而我们也终于知道原来女友的名字是丽莎·盖尔霍恩(Lisa Gellhorn)。在主角躲在办公室偷拍出的照片中，他发现Locke居然坐在轮椅上来找店主买高级露营装备。拍照之后在办公室中找到三样东西：一张主角和店主约定下午4点见面的纸条，一条丽莎致电给店主的语音留言，一份介绍沙林毒气特征的文件，找齐后解开成就【Behind the glass】并与店主交谈。





秘密的拍照成就 本作中的成就取得方式大部分是完成流程获得，另一部分则是由拍照取得，而这些成就有些在原作中有很重要的意义。譬如说给天鹅站里关于Desmond的三样东西拍照，就是回顾Desmond这么多年来一直在舱内敬业地按数字的漫长过去。



回到现实后以自己知道Locke以前坐轮椅的事要挟他，Locke只好答应将电池给主角，并要主角照着他留下的标记去一个地方和他碰头才肯交出电池，说服Locke帮忙后解开成就【Blackmailer】。

进入丛林之后虽然没有黑烟，但是会有人向主角射击，按着树标一路找到下一个区域，发现Locke身边的地下居然有一个像是舱门一样的金属物露出来，靠近后可以看到上面的铭牌有“4 8 15 16 23 42”一组数字，为其拍一张照片解开成就【4 8 15 16 23 42】。和Locke交谈后，Locke带着主角进入下一个区域拿电池，此时先返回原来的舱门旁，会看到舱门发出了一道光，拍照后解开成就【Beam of light】。

回到Locke站的地方，和他换2根火把(油灯最好)后进入山洞，山洞里有会让主角掉落的洞穴，小心脚下，跟着丽莎幻影的声音走到一个断崖边，丽莎突然回过头来，额头上流出了鲜血。

“在这座岛上发生的每件事都是有原因的。”说完这句话后，丽莎就消失了。

从断崖跳下去后发现一具女人的尸体，尸体的手上有一个指北针，拿到手中之后发现Locke不知道什么时候已经出现在山崖上方，就像在等待什么一样。Locke询问主角手里拿的是什么，主角本不想说，但是周围传来一声很可怕的吼声，于是只好把指北针交给Locke，Locke这才将主角拉上去。虽然不知道Locke到底在打算着什么，不过好在他还是守信地将电池给了主角。

看到指北针上的刻的文字“Via domus”后，Locke告诉主角这是拉丁文中的“返乡之路”的意思，并认为这座岛把指北针给了主角，就如把舱门给了他一样。

Episode3完成后解开成就【Via Domus】。

Episode 04 42 FORTY-TWO

主角正坐在海滩上观察指北针的时候，丛林深处突然传来了一阵巨大的爆炸声，与Kate和Locke交谈的时候，他们告诉主角大爆炸是大家用炸药炸开舱门的声音，炸开之后发现里面是一个地下研究所，有大量的食物与设备，还有一些和电脑有关的东西。不过Hurley似乎对舱门上的那组数字很害怕，声称那是一串诅咒数字，让主角最好别进去，但是主角却不能不去，刚得到的那个指北针的指针一直在指着舱门的方向。去舱门之前先在海滩转一转，最好用自己手头的东西换一把枪回来，然后给Kate手里的飞机，Charlie的吉他以及Locke的轮椅拍照(轮椅在靠近丛林的树丛中，要仔细寻找)，拍完后解开成就【Castaways' Treasures】。



在海滩上按照顺序，按Y键查看五样东西后即可进入隐藏关卡，这五样东西依次是：左侧海滩上一个写着“LOVE 4 EVER”的箱子；左侧海滩上排成8字形的贝壳；最右侧海滩小屋外侧标有数字“15”的墙体；Hurley身边涂鸦为“23”的小车；Charlie身旁标着“Texas 42”的骨牌盒。调查完最后的骨牌后出现选项菜单，选择进入医疗站(Medical Station)，这是一个几乎什么都没有的废弃研究站，对着墙上的医疗站LOGO拍照可解开成就【Medical Station】。



拿到两项成就后可以进入丛林，指路的黄色牌子上记有角度数字，对比自己得到的指北针(画面右上角)将方向调到相应角度前进即可找到下一块指示牌，途中依然会出现用枪狙击主角的敌人，狂奔到最后一个指示牌，看到一个叫Desmond的男人正蹲在地上翻行李箱，和他交谈后得知，他由于达摩(Dharma)组织的实验已经在舱里住了三年了，在这三年里，每天都要和另一个人换班在电脑里输入一组数字“4 8 15 16 23 42”来阻止世界毁灭，在Desmond的眼中，那里不是什么研究舱，而是一座地下坟墓，现在他终于可以离开了，并劝告主角不要进去。

虽然Desmond的话出自肺腑，但是主角却更想弄清楚关于自身的事情，进入舱门所在的地区后一路向前方的丛林走去，左边可以看到一个神秘的入口，门上标有一个八卦的LOGO，而Sayid就挡在门前，Sayid虽然答应帮助主角修理电脑，但他仍然不信任连名字都说不出来的主角，不让主角进入后面的舱门。

主角只好回到海滩上，想找出一点能激起自己回忆的线索，和Hurley交谈时，Hurley随口提到了一间旅馆的名字：珀尔塞福涅旅馆(Hotel Persephone)，主角由此进入了回忆。



★拍照要点

这次要拍的东西比较隐蔽，它是店主手肘下面的一份文件，在店主将手移开的瞬间拍摄即可。



这次的回忆中，主角还在那个店里，如预计一样丽莎已经被支走了，他正向店主询问Zoran Savo的黑幕，拍照后先不要和店主交谈，调查三样东西先：一份放在桌上的Savo资料，记载着他是神经遗传学家，之后专攻实验化学领域，并在1992年就成为了Chenchey研究机构的总裁；一份货架上的电话监听录音，内容为Zoran Savo向人购买沙林毒气的谈话记录；一份货架上的信，是一个署名为TM的人写的，提到在他们的资助下，Chenchey计划已经进入第二阶段，可以开始探索人脑的无穷潜力了。全部找到之后解开成就【Identity crisis】。

和店主谈话，他告诉主角要想挖Zoran Savo的黑幕，就去珀尔塞福涅旅馆偷拍Zoran Savo即将进行的不法交易，却不料此时丽莎走进来，看到主角后明白了一切，愤怒地给了主角一记铁拳。

“艾略特·马斯洛(Elliott Maslow)，你这个混帐！为了升职什么都干得出来！那是我盯上的报道！”

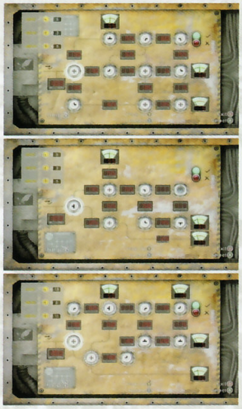
想起了自己的名字后回到Sayid那里告诉他，查找了旅客名单后Sayid发现艾略特果然在其中，于是相信他不是The Other的人，同意让他进去，并告诉艾略特他的笔记本电脑里有很先进的加密系统，觉得非常奇怪。

和Sayid一起进入这个名叫天鹅的研究站时，一道防爆门突然落下将两人分开，Sayid回地面求救，趁着这个时机，艾略特先去房间深处的电脑上输入“4 8 15 16 23 42”的数字并按下回车键重置时间计算器，成功后解开成就【Button pusher】，此后就有108分钟可以自由活动了。

给房间墙上的疫苗箱、洗衣房里挂着的Desmond穿过的制服、整面都是涂鸦的墙壁拍照，拍齐后解开成就【Desmond's Past】。

沙发附近的天花板上有一滩血迹，拍照后解开成就【Radzinsky】，在沙发旁的书架上找到一本叫做《A TURN OF THE SCREW》的书，拍照后解开成就【A TURN OF THE SCREW】。

此时在研究站里也沿路收集不少保险丝了，去三个电力控制面板处将它们都接通，此后电脑旁的一台机器被激活，到电脑房将其按下，却好像不慎误触了什么机关，倒计时时间只有4分钟，防爆门全部关闭，灯光也变成了蓝色，但是门降下之后，在蓝光的照射下却有一副图案露了出来(解除Mapping the Island成就的三项收集之一)。用相机拍照后调查电脑，先输入“Via Domus”进入下一画面，再输入那组数字即可重设108分钟倒数。安全之后慢慢输入A、B、C打开三道门，如果选择“BLACK LIGHT MENU”还要做两道测试题便可改变灯光颜色，测试题答案是63和L。



解除警报后从门走出去，却遇上气势汹汹走进来的Jack和Sayid，原来在Sayid破解了艾略特笔记本里的加密系统后，发现里面居然有很多关于炸药、沙林毒气的买卖资料，不等艾略特解释就被两人打晕过去。至此Episode4结束，解开成就【Into the hatch】。

4 8 15 16 23 42 这组数字在原作中是一组很神秘的数字，很多事情的发展都与它有着各种各样的关系，岛上的人必须每108分钟就在电脑中输入它，否则将会导致巨大灾难；Hurley用它中了彩票，之后不幸的事接二连三在他周围发生；岛上通过电波一直以来向外发送的数字，接收到它的人都很不幸……直到现在，关于它的谜还没有解开。

Episode 05 珀尔塞福涅旅馆 HOTEL PERSEPHONE

醒来后发现眼前一片黑，点亮打火机照明后发现丽莎的幻影又在眼前出现了，丽莎轻声对艾略特说："她可以帮你。"

而那个"她"，无疑指的就是在门外的Kate。与Kate对话得知，她也很怀疑艾略特的身分背景，但是当她提到电脑资料里的"Chenchey"这个词时，再度勾起了艾略特的回忆。

★拍照要点

这次的起始位置在旅馆的大厅中，要拍照的对象是正坐在大厅中使用笔记本的丽莎，如果太靠近她被她发现，她就会停止使用笔记本并警惕地瞪着艾略特，所以要从后方靠近她，保持一定的距离，将焦点放在笔记本电脑上拍摄。



现在，艾略特已经来到了之前打听到的珀尔塞福涅旅馆追踪Zoran Savo，Zoran Savo正在大厅中等他的下属，而那个下属就是后来在海滩上袭击艾略特的人。拍照成功后在大厅中找到三样物品：一台录音机，记录着Zoran Savo和下属讨论某研究机构保安系统漏洞；一封信，里面提到丽莎的妹妹五年前因为发现了Zoran Savo正从事的违法行为而遇害；一份艾略特的简历，记载着艾略特本是一个小有名气的摄影记者，但是去年在威尼斯为了保护另一名记者过度防卫遭到停职处理，找齐后解开成就【Persephone】。

与丽莎对话后，艾略特表示自己要和她共同合作以揭穿Zoran Savo的罪行，此后回到现实中。

想起了自己是一个摄影记者后艾略特向Kate解释了自己电脑里的资料合理性，Kate终于相信了艾略特的话，将他放出来，现在就可以自由行动了。

先在电脑中将1号防爆门放下，再在"BLACK LIGHT MENU"中开启两种灯光模式，就可以在门上看到另一个神秘图案，这是解开Mapping the Island成就的第二项收集，拍摄下来。

离开研究站向溪水的方向前进，找到小瀑布后进入，发现里面是一条长长的通道，尽头的门被锁上了，要用炸药才能炸开，回到海滩上询问其他人哪里能找到炸药，Hurley说黑石(Black Rock)区域里有炸药，只要跟着舱门旁标记的黑旗标志就能走到。



进入黑石区域要先经过一个非常危险的区域，有很多黑烟会主动向人发起攻击，只要一听到声音改变就要迅速钻进树丛中，走到最后一个黑旗处就可以进入黑石区域。

不过，为了得到成就最好不要马上进入黑石，而是在最后一个黑旗那里向左顺着树丛走，很快就会发现一台达摩组织的废车，拍照之后解开成就【Dharma Ride】。

进入黑石区域后有敌人在吊桥上狙击艾略特，躲在岩石后用枪将对方打死，继续向前会发现一艘巨大的叫做黑石的废船，进去之后找到炸药和一堆尸骨，给尸骨拍照解开成就【Slave】。

拿到炸药时就不能奔跑了，会导致炸药的爆炸，所以回到有黑烟的区域会很危险，看准时机慢慢走吧，一定要准确掌握方向，否则会在丛林中转圈圈。带着炸药来到那扇门前，装好炸药，离远一点瞄准开枪引爆后门就被炸开了，解开成就【Boom Boom】。

进入后发现里面又是一个研究站，为了关掉研究站里的磁力场，找到电脑并回答三道测试题将其关闭，三题的答案是8、R、493，磁力场停止后，却从电脑中传来了诡异的响声。艾略特转过头望向电脑屏幕，屏幕上却出现了一行字：

"艾略特·马斯洛，我们知道你干了什么，我们会找到你……"

Episode5完成，解开成就【Behind the wall】。



Episode 06 不论代价 WHATEVER IT TAKES

去除了磁力场之后，指北针终于恢复了正常，艾略特进入丛林向着它所指的方向而去，但是，黑烟突然从不远处出现，执着地朝着艾略特涌来。由于没有树丛的掩护，这次必须从黑烟的手下逃掉，上方会不断掉落各种树枝和石块，还有难走的独木桥，需要频繁按Y键和A键跳跃和滑行，被绊倒很容易就会被黑烟追上，由于过场不能跳过，所以这一段将会比较辛苦。

冲入一片草原之后，黑烟几乎已经追上了艾略特，但是不知道为什么却停下来，和艾略特对峙了许久，缓缓退回丛林之中。

捡回了一条命后，发现周围的草原上竖立着几根不知道用途的柱子，向柱子走去的时候却被之前给艾略特注射针剂的The Other的女人阻止，她叫作Juliet，警告艾略特不能随便穿过柱子，否则便会惨死。不过Juliet似乎并没有恶意，还表示她想要帮助艾略特恢复记忆，并告诉他之前只不过是在采集他的DNA样本罢了。但是，与此同时，Juliet也带来了另一个消息——在艾略特登上失事飞机的前夜，有人在悉尼海港发现了丽莎的尸体，她因为受到枪击而死，而Juliet指责是艾略特杀死了她，Juliet的这番话令艾略特再度陷入了回忆。

★拍照要点

不用移动，等到挡在镜头前的人离开就可以拍照，关键在保镖和他的枪上。



这次的三样关键物品是：一本丽莎的日记，记载着她发现Zoran Savo要在悉尼参加一个秘密会议；一份报纸，讲述Zoran Savo反驳其他对他的研究机构从事伪科学研究的评论；一本旅客登记本，有Zoran Savo的入住记录。之后解开成就【Whatever it takes】。

而本次的记忆是和丽莎达成协议后发生的事情，丽莎想去电梯前引开保镖，但是由于保镖有枪只好作罢。和丽莎交谈时得知她的妹妹曾经进入过Zoran Savo的研究机构，却发现机构里从事着一些可怕的人体实验，她想把事实真相公诸于众，不过在此之前就惨遭罹难，为了给妹妹报仇，丽莎决心一定要亲手揪出事实的真相。既然丽莎无法引开保镖，就只好换艾略特上场了，他却采取了一个下下之策，告诉保镖丽莎是新闻记者，还在打听关于Zoran Savo的事……保镖果然前去找丽莎的麻烦将她带走，而艾略特，也趁机钻进了电梯。

回到现实后，艾略特争辩丽莎的死不是因为自己，而是那个保镖杀死了她，Juliet接受了解释，解除了机关让艾略特越过柱子，随后又将开关启动了，所以不能回去。

先别急着走，在下坡通往湖水的一片草地上可以找到一个隐蔽的里关入口，大致位置如图，调查后就可以进入



珍珠研究站(Pearl Station)，照例给研究站的LOGO拍照解开成就【Pearl Station】，此后便可离开。

从Juliet身边的小路向上走到The Other的研究站，这里比较暗，要注意收集地上的保险丝，可以使用油灯照明，不要使用火把，会触发自动消防系统，没有油的话还可以和Juliet交换。

向前走很长一段路找到一个电力控制面板，接好后打开通往楼梯的门。

上楼梯后走一段路可以找到一个房间，办公桌上放了一张小地图，拍照后凑齐三项收集解开成就【Mapping the Island】。

一路上都能听到位于最里面的房间里一直传来两个男人对话的声音，在窗口偷看可以看到Zoran Savo的下属正用枪指着一个带着眼罩的男人，追问关于艾略特的事情，拿起枪踹开门，把Zoran Savo的下属杀死解开成就【Showdown】。

"很好，马斯洛先生，你刚才杀死了这个岛上惟一知道你过去的人。"戴着眼罩的男人见到此景，微笑着鼓起了掌，他的话对艾略特来说无疑是一记重击。

就在此时，The Other的人突然出现在艾略特身后，并将他击昏。

Episode6完成，解开成就【Through the Flame】。

Blackmailer 在回忆中，主角发现了Locke坐在轮椅上，此后回到现实说服他帮助自己，在游戏中没有交代Locke为什么康复起来，但是，在原作中，Locke是因为来到小岛上，受到了岛上的神奇力量影响才站了起来，这也就是他为什么在游戏中劝解主角不要执着过去，要开始新生活的原因。

Episode 07 胜过千言 WORTH A THOUSAND WORDS

艾略特醒来的时候已经被关进了九头蛇研究站，丽莎的幻影出现了，提醒他"不要再犯相同的错误"，还没等艾略特理解她的意思，一个叫Tom的The Other就问艾略特认不认识一个叫Hason的人，如果他能想起来就让他去见Ben和Juliet，他们将解答艾略特的疑惑，听到Hason这个词，艾略特陷入了回忆。

★拍照要点

开始后向前跑，转进左手边的和室，躲在和室左边的小房间里等待Zoran Savo和他的交易对象Mittelwerk进来，在他们交换皮箱的瞬间拍照。



丽莎被抓走后，艾略特一个人躲进了旅馆的42号房等待Zoran Savo和Mittelerk的到来，Mittelwerk将沙林毒气样本交给了Zoran Savo，艾略特终于拍到了这一幕惊人的黑幕，但是，之后丽莎却被保镖用枪指在脑袋带了进来。

回到现实中，证实了艾略特确实是Ben所找的为了照片不顾一切的人后，Tom将艾略特放出来让他去找Ben。

自由活动后在一间有鲨鱼的房间里，回答三个测试后可以在电脑里查询到丽莎死亡的新闻和一段Zoran Savo决定追杀艾略特的录音，测试的答案为：44、H、B，之后将鲨鱼从水里吊出来，还可以在它身上找到一个十字形的保险丝。

走到一扇旁边有电路面板的大门前，将电路接通走进去，里面是Ben和Juliet正等着自己。

Ben告诉艾略特，指北针是他们刻意让艾略特发现的，而且它也确实可以将艾略特带回家，不过作为交换条件，艾略特要出卖Jack，将他骗到黑石区域交给The Other，而艾略特没有选择的余地。

被The Other送回海滩后，包里的东西也不见了，不过现在也已经用不上这些了，向Jack撒谎说自己在黑石区域找到了离开岛的方法，想让Jack和自己一起去看，Jack并不相信艾略特的话，但是在Kate的帮助下，他决定还是给艾略特一次机会。

离开海滩后直接前往黑石区域，Jack已经在那里等着了，他还给了艾略特一把枪和弹药防身，带着Jack向船舱最上层走，Tom就会出现，由于他们抓住了Kate，Jack只好束手就擒。抓住两人之后，Tom把指北针放在椅子上让艾略特拿走并离开小岛，但是，在这一瞬间，艾略特再次回忆起了丽莎死时的那一幕。

在那个时候，艾略特正躲在42号房中，亲眼看着丽莎被Zoran Savo以枪指住额头的情景，在脑中浮起的第一个念头却不是冲出去救回丽莎，而是着魔般地举起了相机，想要拍下这残酷的一幕。

在战争中，战地摄影师们拍出了大量描绘人们即将遭到死亡厄运前的照片，这些艺术理所当然地遭到了各种质疑，是拯救生命，还是忠实地记录历史？

一声巨大的枪声突然响起，艾略特浑身一震，几乎连相机都举不稳地跌坐下来，刚才的那一幕在他的脑海中久久徘徊，消散不去。

其实艾略特知道，自己只不过是自私罢了。

"不要再犯同样的错误。"

丽莎的忠告似乎又在耳边响起，艾略特回过神来，看着被绑起来的Jack和Kate，他决定再也不犯下相同的错误。

走向椅子拿到指北针，站在可以挡住Jack和Kate的方向以保护他们不受到爆炸的波及，用手枪瞄准椅子后的炸药箱射击，爆炸解救了Jack和Kate，而艾略特却因冲击而昏迷过去，成功救出Jack和Kate后解开成就【Hero's hero】。

醒来后，艾略特正在一个靠海的悬崖旁，Juliet急切地将艾略特叫了起来，因为艾略特违背了和Ben的交易，Ben下



令在两分钟内将原本给艾略特回家的船炸毁，Juliet觉得自己犯了一个大错误，于是决定帮助艾略特，将相机还给了他，说是应该让丽莎真正的死因和Zoran Savo的罪行曝光。

剧情结束后赶紧向前跑，时间到此时只剩下1分30秒，不过这段路程并不算艰难，只要小心狙击艾略特的The Other以及掉落的石块和树枝就好。好不容易冲到了码头，Ben派来炸毁船的人也到了，正要丢出炸弹的时候，Locke却突然开枪解决了他。

和Locke告别之后，登上名为Via Domus的小船，向家的方向驶去……

此时，收音机中突然传来断断续续的求救信号，不可思议的景象出现了，而天空上也突然飞过一架客机，在靠近小岛的地方分裂开来……

艾略特在海滩上突然惊醒，一切都好像回到了他刚来到这座岛上的时候，航班刚坠落不久，海滩上到处都是飞机残骸，滚滚浓烟从地上升起。

只有一点和之前不一样，从飞机中突然冲出一个女人，向艾略特奔来，她正是丽莎。

"上帝！我们成功了，我们还活着……"看到安然无恙的艾略特，丽莎如释重负地流出了眼泪。

是做梦？是时光穿梭？是平行时空？或者一切本都是一场幻影，对艾略特来说，这一切或许已经不那么要紧了，他的补救将丽莎带回了身边，或许这就是他返乡之路的终点吧。

游戏通关后解开成就【The way home】。



全成就列表

成就	获得方法	点数
Crash survivor	完成第一章	25
Locate the cockpi	完成第二章	25
Via Domus	完成第三章	50
Into the hatch	完成第四章	75
Behind the wall	完成第五章	100
Through the Flame	完成第六章	125
The way home	游戏通关	200
815	在Flashback 1找到所有记忆	20
Sweet memory	在Flashback 2找到所有的记忆	20
Behind the glass	在Flashback 3找到所有的记忆	20
Identity crisis	在Flashback 4找到所有的记忆	30
Persephone	在Flashback 5找到所有的记忆	30
Whatever it takes	在Flashback 6找到所有的记忆	30
Save the castaways	在第一章的海滩上成功阻止油箱爆炸	15
Blackmailer	说服Locke帮自己	15
4 8 15 16 23 42	给关闭的舱门上的数字拍照	15
Beam of light	给舱门中发出的一束光拍照	20
Castaways Treasures	给Kate的飞机、Charlie的吉他、Locke的轮椅拍照	10
Medical Station	给医疗站的LOGO拍照	20
Button pusher	在研究站里第一次输入正确的数字	15
Turn of the Screw	给天鹅研究站里《Turn of the screw》这本书拍照	10
Radzinsky	给天鹅研究站天花板上的血迹拍照	15
Past of Desmond	给天鹅研究站里的制服、疫苗箱、墙上的涂鸦拍照	10
Boom boom	用炸药成功炸开磁力场前的门	10
Dharma Ride	给达摩组织的废车拍照	15
Slave	在黑石号船上给尸骨拍照	15
Pearl	给珍珠研究站的LOGO拍照	20
Showdown	成功击毙Zoran Savo的下属	10
Hero's hero	成功救下Jack和Kate	25
Mapping the Island	给天鹅研究站的两张隐藏地图、九头蛇研究站桌上的地图拍照	10



后记

游戏通关之后感觉就像是看完了一部很短的连续剧一样，游戏的章节划分和每次章节开始时的悬念设置都很有美剧的感觉，喜欢原作的玩家一定会觉得非常亲切。单从剧情来说本作也可以算引人入胜，很像是在原来的剧集中截取了一个小故事出来发展而成，强烈推荐给所有《LOST》的FANS。顺便说句闲话，主角的人品实在是太……(-皿-)。

Castaways Treasures 游戏中给Kate的飞机、Charlie的吉他、Locke的轮椅拍照会解开成就，而这些东西对于三个人来说都有着深刻的含义，玩具飞机是Kate不幸福的童年中最喜欢的一个玩具；Charlie以前是一个知名乐队的吉他手，因为吸毒事业一落千丈；Locke则是一个不能行走的残疾人，每天都坐在轮椅上。

游戏进行时

挖掘二线精彩 品位热门流行

IT'S GAMING

本期的游戏呈"井喷"之势，几乎每个机种上都有值得一玩的游戏，所以我们的"进行时"为大家带来了5款新游戏和《战神 奥林匹斯之链》的邪道研究。《战神》是胜负师利用了游戏中的一些BUG而研究出来的小技巧，活用BUG有时能够在游戏中发掘出另类的乐趣哦。虽然在栏目中没有出现，但是还是要为各位推荐一款不错的美式游戏，《暗黑衰落》算是一匹黑马，这款之前并不怎么受人关注的游戏，却以其新颖的操作和充满创意的谜题，受到了不少喜欢解谜的玩家的欢迎，不过游戏后期的难度比较高，没有点耐心是不行的。《无限回廊》同样是一款以创意取胜的佳作，想要玩转这款游戏没有点空间想象能力可是会非常郁闷的，值得一提的是本作有繁体中文版，喜欢的玩家可以去尝试一下。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

战神 奥林匹斯之链 BUG技巧大发现

本期游戏光环DVD中的"《战神》一代全程无伤邪道最速"是不是让你对于这款神作有了新的认识？"《战神》系列"的大气有目共睹，但其美式粗线条的制作方式也让全系列的BUG如影随形，就算是PSP版《战神》也免不了"虫虫总动员"。当然，除了一些会导致死机的恶性BUG，一些无伤大雅的BUG还能派生出或实用或有趣的小技巧，这里就为各位介绍我目前发现的几条。

原名	God of War：Chains of Olympus		
机种	PSP	类型	动作


▲这难道就是传说中的"天外飞仙"？

魔法高跳

本作中同样有魔法高跳的BUG，而且并不需要使用无限魔力，因为空放魔法"渡神之怒"时并不消耗魔力。高跳的操作是这样的：使用宙斯铁拳，先按住△键高高跃起，在最高点按L+△键，奎托斯会向上升一点点，在他下落之前按R+○键使用"渡神之怒"，可取消出招并增加滞空时间，此时再用L+△升高，再用R+○取消……如此反复，在达到足够高时使用L+□键向斜下方打击，就能到达一些很高的平台，或越过一些障碍了。只是这种高跳的操作比较复杂，误操作也时有发生；而且PSP版《战神》的场景建模漏洞比较少，能过跳过流程的地方相对比较少，对于想玩邪道打法的玩家来说，还需要进一步挖掘。

高连击技巧

在本作中要打出高连击数并不容易，不过只要配合一些小技巧，就可以帮助对连击数特别执着的玩家一臂之力。连击有效时间比较短，但如果连续使用翻滚的话，连击有效时间就会处于暂停状态，画面右下角的连击数显示也一直不会消失。这一现象不确定是否是BUG，只要在实战中运用得当，可以将场景中全灭敌人时保持连击数不断。另外，空放魔法也可以让连击有效时间暂停，但意义不大。



▲本作的连击数可达5位数，而且还不知道是否是上限。

发疯的土豆

关于土豆装还有一个小秘密，那就是能够超高速地连续使用"渡神之怒"。方法是先按十字键的下方向换武器，在画面停顿时就立即按住R键连按○键，这样一来奎托斯会像发了疯一样地抽搐，其实就是在投技和"渡神之怒"之间来回取消，魔法的发射速度十分惊人，从连击数的跳动速度可以看出攻击速率也有明显提升，而且在空中也能达到相同的效果。其他服装也可以使用这一招，只是魔法消耗速度太快了，达不到发疯的效果。



▲把最终BOSS打189连击，这颗土豆算是疯到一定境界了。

无限回廊 非常规移动手段透析

这款游戏相当另类，或者说，非常非常有创意。刚刚拿到游戏的时候，大家可能会对它诡异的玩法和操作感到很不适应；然而一旦熟悉了规则，本作那惊人的魅力就会让人深陷其中不能自拔了。且不说那数量庞大的关卡和难以想象的玩法，单是自创模式就能轻易地让人花费上数十个小时而乐此不疲。另外，BGM的小提琴曲简直是太美妙了，我甚至忍不住想去找谱子把它学会……

阳光成员 木桶

原名	echochrome		
机种	PSP	类型	益智

基本操作	
滑杆／方向键	转动视点
×	高速移动
△	思考，人物暂停
□	スナップ
R	按住R后视点移动速度增加
START	暂停
SELECT	切换向导

经过进入游戏时的系统教学，相信大家都能很快上手了。加上不断的摸索与思维的创新，要想完成全部关卡并非难事。但是，如果想要挑战好成绩，只掌握教学中5种基本移动方式还是不够的。下面就推荐一些非常规的移动手段，能熟练掌握并运用的话，对快速完成某些关卡是非常有帮助的哦！

1.适用模式：全部

掉到场景外面时，按住R键高速转动视点，人偶很可能会被转回来。此时调整速度，可以让人偶精确地落在目标地点。

2.适用模式：全部

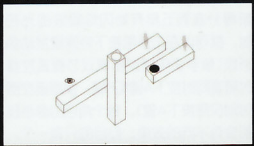
拼接起来的两端，在人偶走上去的瞬间立刻转动视点让道路恢复断开的状态，人偶会落下，之后可以上一种方法转到合适的地方降落。

3.适用模式：others

利用△键思考时人偶会停下的特点，可以躲避黑色人偶。同理，利用×键的高速移动也是一样。

4.适用模式：others

利用与黑色人偶接触后会产生短暂的无敌时间这一特点，可以在必要时故意撞上它们，以获得复位和无敌的效果。（如下图，双方人偶都在无敌状态闪烁中）



5.适用模式：pair

先把一个或几个人偶集中到没有任何机关，且不容易发生错位的地方，再一个个控制其他人偶走过去汇合即可。

本作的名字中带有"无限"二字，而其本身也的确包涵了无限的可能性，每一个关卡都有近乎无限的玩法。无限的玩法带来的是无限的乐趣，每天休闲时间打上几盘，既放松了精神又锻炼了头脑。在此向大家强烈推荐这款不可多得的优秀游戏，我们的口号是：

"没有做不到，只有想不到！"

责任之铃4

继月初X360版《COD4》升级后，PS3版目前已升级完成。和X360版相比，PS3版升级的独有特色在于在XBM界面下可以确认一起战斗过的玩家，并可以申请将其加为好友。另外X360版《COD4》的新地图包将于4月3日提供下载，费用为800点微软点数，是否分区不得而知。PS3版目前未定。

哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS

原名：ドラえもん のび太と緑の巨人伝DS
机种：NDS　类型：动作

超长篇最新作带你再次展开大冒险



在大家玩到这款游戏时，同名的哆啦A梦剧场版也在日本各院线热播中了。原本不是很看好动漫改编游戏，但上手之后感觉本作还不错，无论从手感还是到道具的应用，以及故事的讲述，都可以看出SEGA是用心制作了。此外哆啦A梦本身就是许多玩家的一个情结，如果打算以后看动画而担心剧透的话则需慎重考虑。



阳光成员 黑X

哆啦A梦的神奇道具

红色小哆啦A梦会告诉你一些小知识，或者是推荐你当前关卡的装备。当看到“すすめそうびにする？”的字样时，选择“する”就会自动进入菜单装备推荐装备了。

哆啦A梦的四次元口袋里隐藏了无数宝贝，而这次冒险中自然少不了许多神奇道具的利用。主角为野比和哆啦A梦，各自有6件道具可以装备，而辅助同伴们都只有3件装备可以利用。除了从剧情中的事件获得的道具以外，许多道具还是需要利用合成才可以获得，这就要求大家平时尽量多搜集材料了。能够合成的道具以及材料可以在在菜单中的“どうぐレンジ”中查看，非常方便。

传统的游戏方式

游戏采用了一种“横版过关+迷你游戏”的进行方式来讲述了野比太所经历的这场“绿之星”大冒险，非战斗场景时与头上有“！！”的人对话便可进入新的关卡；与头上有一个“！”的人则可以发生一些特殊事件。建议大家在进行新冒险之前把所有其他事件都完成。



迷之神仙老头

有时候在路上会发现一个躺着的小老头，他可是“神样”，与其对话一般有两种情况发生。一是增加体力上限，二是出现3个选项，它们分别是：

1.补满铃铛数量。
2.一定时间内无敌。
3.补充同伴的道具使用消耗量。

来自“绿之星”的BOSS们

注：由于根据玩家进行关卡顺序的不同，所以这里就不标关卡数了，但是先后顺序都是一样的

序号	BOSS	对付方法
1	绿毛怪	非常简单，只需要边退边攻击BOSS即可，如果它跳起来则刚好从下面走过去然后反身继续打
2	大乌贼	需要将BOSS周围的小鱼先清除光，然后BOSS会取下头罩，之后趁机猛攻它吧
3	钢铁甲虫	通过竹海马或者上方的藤条跳到BOSS身后，然后让哆啦A梦使用芭蕉扇将BOSS吹翻，再换野比用竹海马踩BOSS即可
4	巨树人	让哆啦A梦利用空气浮块制造机造几个稍微高点的平台，然后让野比踩着平台对着BOSS的眼睛发射空气炮便可
5	远古守护者	让哆啦A梦先用芭蕉扇把石块吹到机关上，然后看准时机让野比利用竹海马跳到旁边的按钮上，将石块弹起来砸到BOSS即可
6	三色柱	让野比装备催眠枪爬在两侧的绳子上，看准时机开枪让BOSS的3个部分都停在蓝色上，如此3次便可以解决它了
7	巨型植物	只能操作哆啦A梦装备反射斗篷，然后看准时机把BOSS突来的炮弹反射回去，然后会出现杂兵来放炸弹，同样送给BOSS吧
8	花妖	平时让野比用空气炮打它便可，BOSS聚气之后发射的巨大光弹可以让哆啦A梦用反射斗篷送回去即可

世嘉超级明星网球

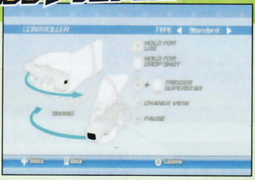
原名：Sega Superstars Tennis
机种：Wii　类型：体育

尽管这种群英荟萃式的游戏制作方法在今天已经被用多用滥，但本作的素质还是相当值得肯定的。既然搬到了Wii上，体感操作自然是少不了的，你可以在游戏所提供的三种操作方式中选择自己最容易接受的一种来进行游戏。当然，如果觉得频繁大幅度挥动手柄比较累人，还可以掌握好节奏轻轻摆动遥控器，照样能把对手折腾得团团转。



跟索尼克一起打网球吧

多变的操作方式



前面说过了，这款游戏的操作方式多种多样，玩家既可以站在屏幕前像真正打网球那样弓着身子挥动遥控器手柄，也可以悠闲地坐在沙发上一边喝着饮料一边轻轻摆动手柄。当然，这一切的前提在于准确地把握击球时机。游戏时最为简便的操作方法是手持双节棍遥控器，左手双节棍上的摇杆负责控制角色移动，而右手的遥控器则负责击球等复杂操作。如果选择仅仅使用遥控器的操作方式，那么手柄上的十字键就会代替摇杆的功能，不过，由于单手操作所带来的一些问题，此时玩家操纵的角色会处于半自动行动状态，可以按照球的轨迹作出简单的行动判定，玩家只需要微操作即可。至于横握遥控器时的操作方法，自然就是归为传统手柄的控制方式了。



相比规则严谨的普通网球游戏，本作还加入了独有的必杀技系统。在比赛时，双方球员的脚下会始终伴随

扭转战局的必杀技

一颗闪亮的五星光标，只要能够成功得分，这个星形的光标就会由虚变实，不断得分直到五星开始闪烁耀眼的光芒时，就可以在击球前按下特殊键发动必杀技（单手使用遥控器或双节棍遥控器时需要同时按下A键和B键，横握遥控器时则仅需按下A键）。每个角色的必杀技都会有不同的效果，但目的只有一个，那就是把对手搞晕，然后趁机捞分。

玩得好不如玩得巧

虽然游戏带有浓重的卡通风格，但还是沿用了基本的网球规则。同其他网球类游戏一样，玩家在游戏过程中需要灵活跑位，时刻把握在球场上的主动。不过，这款游戏显然并不是仅仅以网球为卖点的，掌握本作中的比赛技巧是十分必要的。玩家在发球的时候需要掌握挥拍的力度，这直接关系到发球时的球速，球速越高，出现ACE球的几率则越大。不仅如此，即便对手能够接住这高速飞来的一球，通常情况下也会出现高抛球，此时只要找准时机击球就可以造成直接得分的扣杀。

此外，游戏中的角色也分为几个类型。比如，世嘉的当家明星索尼克属于速度型选手，而身材高大的蛋头博士则属于力量型角色。当玩家操纵索尼克的时候，运用灵活跑位的战术自然是上上策，而选用蛋头博士时，则要尽可能发挥他的力量优势，多打出一些对角线的高速球，让对手猝不及防。又比如，来自《超级猴球》小猴子爱爱属于技巧型选手，当玩家操纵爱爱时，在击球之后立刻按照球的运动方向输入方向就可以造成极为夸张的香蕉球，善加利用的话绝对可以把对手搞得晕头转向。



▶掌握好发球的力道可以提高对手的失误几率，从而造成ACE球直接得分。



◀比赛中的香蕉球经常可以把对手搞得晕头转向。

《战国无双2 猛将传》X360版秘技 上

用此法可实现免费购物。①开始任意一名角色（设为甲）的无双模式，战斗开始后选择存档，然后选择メインメニュー退回标题画面。②选择再开，进入后按B再次退回标题画面。

死亡之屋2&3 Return

Don't underestimate the enemy!

“《死亡之屋》系列”是光枪射击游戏中的代表作，一共只推出过3作。这回的Wii版收录了系列最经典的2、3两代，并加入了一些全新的要素。游戏的要素齐全，用Wii的手柄玩起来也很合适，够玩家研究上一阵子的了。不过需要提醒大家的是，本系列的难度可是出了名的，Don't underestimate the enemy!（不要低估敌人！）

原名	THE HOUSE OF THE DEAD 2&3 Return		
机种	Wii	类型	光枪射击

游戏概述

本系列的难度是相当高的，其中2代更是难到了极点。对于初接触这个系列的玩家来说就别要面子了，老老实实进OPTION把生命和接关次数调至最大，再把难度调为EASY吧。初期玩家最多只能选择3条命、接5次关。不过随着游戏时间的增加(目前来看)，生命数量和接关次数也会增加，玩家在反复尝试后，应该能够完成通关大业。

游戏的操作简单到了极点，B键开枪，将光标移至屏幕外为上弹。另外游戏也引入了街机版的设定，玩家只要用手挡在遥控器手柄的前面然后按B键，就可以实现上弹，这个技巧是一定要掌握的！

游戏中敌人的HP非常高，而流程很长，因此要学会攻击敌人的头部，这样会给敌人造成很大的伤害。尽管玩家可以用连续开枪的方法来对敌人造成不小的伤害，但如果游戏时间一长就会感到疲劳，因此爆头依然是各位玩家必须掌握的技巧。

在游戏画面的背景中，会出现很多可以破坏的物体。破坏后玩家往往能够找到一些加分的道具，有时甚至会有加血道具。这些道具的位置是固定的，玩家打出新的道具后可以把地点记下来，下次游戏就能继续利用了。



永远的经典：《死亡之屋2》

《死亡之屋2》是个人最喜欢的光枪射击游戏，我认为至今都没有哪款游戏能够超越它。2代的关卡设计极其精巧，在每一关都存在着大量分支路线，而进入分支路线的方法多种多样。一般来说都是解救某个市民，不过也有打开门锁、射击钥匙之类的变化，非常细致。游戏的第2关拥有7个以上的分支路线，可谓经典。

2代的难度也是相当大的，每个BOSS的行动尽管非常有规律，但如果不能在破绽出现的一瞬间击中它，就只能等着掉血了。而游戏的最终BOSS更是夸张得不像样子。

Wii版的2代收录了原创模式(ORIGINAL MODE)，此模式中可以使用机枪、榴弹等强力武器，还可以借助道具实现丧尸头部巨大化之类的特殊效果，非常有趣。挑战模式(TRAINING MODE)里设计了多项难题，要想全部完成简直比通关还困难。



▲2代中救出特定的NPC，能够直接获得奖命的奖励。而每关救出一定数量的人质，在过关后也会回复生命。

风格大变的《死亡之屋3》

《死亡之屋3》保留了2代的多分支设定，但进入分支的方法成了直接选择，令游戏的流畅性大减。此外3代中主角使用的是霰弹枪，霰弹枪的攻击范围广，但开枪速度慢，打起来和2代完全不同。

3代的BOSS比较有特色，除了会标明弱点外，还会显示BOSS的行动槽。BOSS攻击时如果能将它的行动槽打为0，就可以强制中断BOSS的动作，算是非常体贴的设定。个人感觉Wii版的3代难度是经过调整的，比街机版和Xbox版都要简单。

Wii版的3代收入了全新的特别模式(EXTREME MODE)，这个模式的特征是引入了防御反击系统。此系统可以完全防御丧尸的攻击，还能将身边的敌人完全击飞，是Wii独有的全新模式。

死刑犯2 充血

原名	Condemned 2 Bloodshot		
机种	X360/PS3	类型	动作冒险

让你体验最真切的压迫感

本作压抑和惊悚的感觉会时刻伴随着玩家，出色的气氛烘托能够让人产生强烈的代入感。战斗部分紧张刺激，而且充分体现了游戏的特色。游戏的故事紧凑连贯，整个节奏把握的都相当到位，只可惜结尾并不能让人满意。游戏的探索要素比前作提升了很多，更加有趣，也更有难度，让人乐在其中。

基本战斗要素

本作采用了主视角进行游戏，双拳攻击是本作最大的特点，在拿到枪械后的操作类似于一般的主视角射击游戏。另外需要注意的是，这款游戏属于动作冒险游戏，所以在取得枪械后弹药还是比较稀缺的，每次只有一个弹夹，还不一定满弹，所以喜欢扫射的玩家还要多注意节省弹药啊。

下面主要介绍一下徒手状态下以及在持有近程武器状态下的战斗技巧。游戏中武器随处可得，砖头，水管，钢筋，马桶圈……攻击方式也很简单，LT是左攻击，RT为右攻击，两个一起按下为防御。在空手状态下两个按键则分别对应左拳和右拳，如果这时候面对持有武器的敌人，那么防御的时候依然会扣血，需要多加注意。游戏中的所有武器都有耐久度，使用次数多了就会损坏，包括各种枪械。不过枪械只有在用来防御以及在没有子弹的情况下肉搏时才会减少耐久度。



战斗要领

游戏非常注重防守反击的打法，在敌人攻击的一瞬间进行防御可以造成对方长时间硬直，这时候冲上去饱以老拳可以快速将其压制。在敌人出现硬直时如果发动攻击的速度够快，就会进入“连续技”攻击，这时候要根据屏幕提示迅速按下相应按键。这有些类似于很多动作游戏中的QTE，但是个人感觉这里的要求要比一般QTE高，稍有不慎就会被对手防守住。



另外，游戏中还有一个比较有趣设定：环境终结技。这项技能有两种发动方式。首先，可以在战斗中将敌人掀翻在地，在他坐在地上大喘气的时候重拳近他，会出现按键提示。根据相应操作把他拎起来，这时候你会发现周围的某些物体上出现了骷髅标志，靠近那些标志后做出相应操作，就能够将敌人一招毙命。还有一种方式就是在敌人没有防备的情况下悄悄靠近，出现按键提示的时候就可以将他控制住，同样寻找骷髅标志吧。不过，在使用这招的时候需要注意时间不能太长，不然手中的敌人会挣脱你的控制。

现场调查

这次游戏中的现场调查做得很有感觉。这次不再是让你拿着一个奇怪的机器扫描一下尸体就能够得到想要的信息了，你必须调整视角，从各种细节上入手，从各种蛛丝马迹中寻找你想要的线索。这一回你需要做的不是接受命令后依葫芦画瓢，而是要亲自动手，从搜集到的资料中得出合理的推论。几乎每一次你都会面对成堆问题，你必须和自己的合作人进行讨论，找出最佳答案，甚至有时候需要借助先进仪器的帮助来顺藤摸瓜。如果在调查中得出了最佳推论，那么还会有相应地奖励。可以说，这次的探索部分进步非常大，更加具有代入感，让玩家不自觉地投入其中。

《战国无双2 猛将传》X360版秘技 下

③选择模拟演武并确认记录消除。之后选择除甲外的任意角色购物，买完之后按B退回选人画面还能换人买。④全部购物完成后，任选一关进入，在进入战斗前选择メインメニュー，则金钱数量不变。





最近的PS2游戏还是不乏大作的影子，除了《无双大蛇 魔王再临》即将发售之外，《女神异闻录4》也将最新作的平台定在了PS2上，除此之外有趣的二线游戏数量也不在少，相信近期玩家手头的PS2还是不会闲下来。另外一件值得关注的事就是《FF X》的汉化补丁公布，继《FF IX》之后，玩家们终于又能没有隔阂地投入到《FF》的世界中去了。

《寂静岭 起源》简要流程攻略

寂静岭 起源		Konami	动作冒险
PS2	Silent Hill Origins		美版
	2008 年 3 月 4 日	1人	49.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上



这次PS2版的《寂静岭 起源》确实不太厚道，除了对画面进行了优化，人物脸部建模更加精细之外，游戏本身几乎没有什么改变，游戏开始可以选择英语、法语、德语、西班牙语、意大利语，但是并没有PSP版有的亮度调节，画面整体偏暗。由于之前已经在杂志上刊登了PSP版的《寂静岭 起源》剧情攻略，所以这次我们只对其流程作一简要攻略。

游戏开始后顺着公路向前，进入着火的房子后上二楼找到一个烧伤的小女孩，抱起女孩沿路返回，出门后发生剧情进入游戏正篇。

Chapter 1 羽衣草医院

得到地图后向着有记号标注的医院走，在医院的接待台附近找到地图，一直向里走到电梯处发生剧情，剧情后坐电梯上2F，进门后遇到敌人。进入205室调查镜子，之后出门发生剧情，进入里世界。



里·205室可找到“plastic lung”，里·202室找到“gold egg”，里·204有一个医药箱，密码是“312319”，打开之后得到“plastic heart”。

从2F左下角的楼梯下去，对1F里·女厕所的门使用“gold egg”即可将其打开，在里面的抽水马桶能找到“plastic liver”。调查这里的镜子回到表世界，表世界的女厕所中找到Staff lounge的钥匙，而Staff lounge里又有Exam room的钥匙。

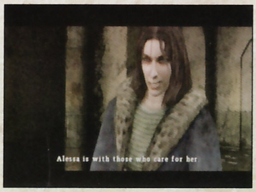
接下来进入检查室，在洗手池里拿到最后两样内脏，“plastic intestines”和“plastic stomach”，把内脏按照肠、胃、肝、心、肺的顺序自下而上放到床上的人体模型中，全部放好后人体模型的眼睛会睁开，取得“glass eyes”，用其打开里·Exam Room的门，准备进Dr's office时触发剧情，战胜新出现的怪物后取得“future piece”便可以结束本章。


丽莎

Chapter 2 雪松林疗养院

醒来之后从医院的另一个出口离开，通过Butcher穿过TOLUCA Ave.的断路到达Cedar Grove Sanitarium，疗养院的地图在右转后惟一能打开的房中里，从房间的另一扇门出来后发生剧情。然后前往TB ward，房间里有一个呼吸装置，将五个指针都转到红色区域即可打开机关，得到“basement key”，简单的方法是按序转动1、3、5、1、3、5便可。拿到钥匙之后打开B层的大门，绕到2F，在Female hydro-therapy里把浴缸旁的开关打开让钥匙流进排水管，接下来进入Female treat通过镜子前往里世界。从楼梯下到1F，进入里·女厕所后回到表世界，调查抽水马桶让里面的东西顺着排水管流下去。





在表世界的女性5号病房中找到Patient belongings的钥匙，进入中央的Patient belongings后使用镜子到达里世界，从地图右边的

2008 Konami Digital Entertainment,Inc.

楼梯下到B层，在里·East pipe room调查排水管发现Interview archives的钥匙。

前往表世界2楼地图上方的Interview room，再度进入里世界，从里·B层通过左上的楼梯到达里·1楼，进入左上的里·Male seclusion，看到有关下一个谜题的提示，看完之后前往Infirmary看到一个机关，从左到右按照绿、蓝、蓝、红、黄的顺序把药片放到人偶嘴中即可打开开关，得到“Dr. Harris's key”。



回到表世界1F后进入Dr. Harris's office，在桌子上得到“Jocasta artifact”，这样就可以打开里世界的Female seclusion了，进入之后发生剧情，打败BOSS得到“past piece”。

Chapter 3 阿尔托剧院



醒来后在大厅茶几上找到“theater ticket”，调查门外一辆车的后车箱得到Lumber yard的钥匙。通过Greenfield partments绕到ACADIA Rd.的另一端，找到剧院后对着检票口使用门票便可进入剧院。

大厅左边的椅子上有地图，进入Auditorium遇到丽莎，发生剧情。剧情后走左边的房间，在Directors office里得到“sun totem”，之后前往Mens dressing room进入里世界，里·Directors office里可以找到balcony corridor的钥匙。回到表世界，从左边的楼梯上到2F，打开balcony corridor的门进入Lighting box后可以找到4个灯泡。从右侧的楼梯下去到达1F，一出去就能看到中间的柜子里有“moon totem”，把反锁的门解锁，回Mens dressing room进入里世界，从右下角的楼梯上到里·2F，把两个图腾放在门前的凹槽中，左边月亮，右边太阳，放进去就可以开门了。

从里·Costume storage前往表世界后进入Catwalk，尽头有一个机关和四个灯管，A、B、C、D4个灯管分别对应了500w、125w、750w、250w的灯泡，全部安装好后把开关拉开，灯全部亮起。

去把表·1FCurtain control里的开关拉下来，到舞台后面的机关处推动左边第1个和右边第2个控制杆后进入镜子，在林中左边的红色树上找到stage office的钥匙，之后前往Stage office，得到机关里所缺的最后一根控制杆“prop control lever”，装进机关里将右2左3的控制杆推动，进入镜子就是BOSS战。

将BOSS打倒后得到“falsehood piece”。

Chapter 4 河岸汽车旅馆

离开剧院后进入Andy's books，在收银台上输入密码“213”打开收银机得到“bookstore key”，便可以打开锁着的门，绕到KOONTZ St.的另一边。一直前行，走到断路尽头的General store后进入绕到Riverside motel。

进入旅馆后发生剧情，醒来后墙上就有地图，在柜台得到“room 306 key”，从楼梯绕到旅馆的右边，把反锁的门都打开，通过306室的镜子进入里世界，一路走到里·503可以回到表世界。通过Maintenance room进入后面的密道，密道尽头的桌子上能找到Manager's office的钥匙，使用它打开Manager's office的门就可以通往后面的空间了。然后进入Kitchen，发生剧情，与屠夫进行一场战斗。

打败屠夫后通过Diner前往Game room，在一台游戏机上找到一枚“token”，去Laundro mat把“token”放进其中一台亮灯的洗衣机中，在洗衣机对面找到说明，按照要求的low spin、60 wash、drain、pre-rinse处理，之后得到“cleopatra key”。

上2F使用钥匙进入Cleopatra房间，进洗手间跳进洞里后发生剧情。剧情后从房间的镜子进入里世界，出门去中央的池子，得到“jeweled heart”。里·Diner里可以得到“ornamental dagger”，上楼去里·Nero房对着房门使用便可开门。洗手间地下又是一个洞，跳下去之后通过墙壁上的窟窿走到里·503房，利用这里的镜子回到表世界，进入Maintenance room，对着钳子使用“jeweled heart”得到“wedding ring”，调查上面刻着的字后回到Reception，在日历中输入06、12、1961，然后对着日历使用“wedding ring”，回到钥匙保管架上调查就可以得到500室的钥匙。从306室进入里世界，走到500室发生剧情。

进入里·500室后是个没有地图的区域，一条直路往下走，开门后就是BOSS战。打死BOSS可得到“truth piece”。

醒来后出门，在一个房间中看到魔法阵上有最后一块碎片“present piece”，把所有碎片拼起来后发生剧情。继续向前走，出医院后再次触发剧情，剧情结束后一路狂奔，在路上可以找到一张简笔画地图，最上方就是目的地，到达终点便是最终BOSS战。



PS2游戏推荐 高达的逆袭 《SD GUNDAM G GENERATION NEO》《SD GUNDAM G GENERATION SEED》

长年在PS2上抢滩登陆的《SD高达G世纪 战魂》给许多热衷于高达游戏的玩家带来了不小的震撼。全部由“宇宙世纪”正统作品所组成的本作可以说是一套内容极为全面的大百科全书。





其实，在这款作品之前，PS2平台上还先后出现过两部同系列的作品，这就是《SD高达G世纪NEO》和《SD高达G世纪SEED》。如果说《战魂》的风格回归与早年PS时代的老一代作品，那么《NEO》和《SEED》则是属于开拓性质的游戏。相比按照故事内容以章节划分的系列传统作品，这两款游戏在游戏的故事内容编排上则采用了类似《超级机器人大战》的大杂烩式手段。不论是宇宙世纪的正统作品还是诸如《机动武斗传G高达》等一系列外传作品，这些看似毫无关联的故事均被融在了一个原创的故事中。这样的脚本编排就是两款作品的最大特色。当然，《SD高达G世纪》系列作品中经典的机体设计开发方式还是被最大程度的加以保留，系列的老玩家仍然可以在这两款突破创新的作品里找到昔日的感动。

《NEO》作为PS2主机上第一款此系列的游戏，带有浓厚的试验性质。发售之初，游戏本身以精美的CG动画和全新的Q版机体建模打动了许多玩家。但美中不足的是，这款作品中的命中率与回避率的设定比较成问题，此外漫长的读盘时间也让很多玩家抓狂。值得一提的是，游戏中还加入了当时热播的人气动画《高达SEED》中的两台主人公机体。

随后推出的《SEED》可以说是为了赚取动画FANS钞票的摇钱树。游戏采用了双路线制，一方面是根据《高达SEED》故事剧本制作的主线关卡；另一方面是根据以往的高达经典战役所改编而来的任务战路线。玩家在两条路线上开发出的机体可以互换使用，令游戏的趣味性有所提高。此外本作还加入了PS时代的“击落敌机必再动”设定，游戏的难度也因此有所下降。特别指出的是，《NEO》的游戏记录是可以被《SEED》所继承的，两部作品的密切联系由此可见一斑。

近期推荐新作 《暗夜杀机 余波》：本作是一款惊悚度非常高的恐怖游戏，前作《暗夜杀机》在2004年初次登场PS2和Xbox平台就以其极度强烈的恐惧感震撼了玩家，是少见的可以两人一起游戏却仍然无法轻松的游戏，本作的舞台仍然在美国的高中里，强烈推荐给恐怖游戏爱好者。

那一瞬的风景

《鬼武者》"一闪"系统的发展

文／电风



2006年时，有一部风格奇异的动画电影《立食师列传》，片中出现过这么一段话："大凡无论怎样的风景，在它绽放光华到了极致之时，都会在瞬时间消失，只留下辉煌的残余在观者的脑海中，而且它在记忆中酝酿成长，有时变成远远超越本体，远远超越语言形容的美景。"这样的风景，其实在游戏世界里也经常出现，下面我就照着某个游戏来描述一下："大凡无论怎样的攻击，在它绽放刀光到了极致之时，都会在瞬时间闪逝，只留下耀眼的余晖在玩家的脑海中，而且它在游戏中互相混联，有时变成远远超越普通攻击，远远超越文字所能描述的终极之斩。"

如果不看本文的标题，光看上一段文字就能猜出今天要说的是什么游戏，那么恭喜这些读者朋友，你们还没有忘记上个世代的那个辉煌的动作游戏系列，它就是——《鬼武者》。正如前面说的那样，这个系列标志性的系统就是一瞬间的华丽之斩击——"一闪"，其表象是白色刀光唰唰一闪，敌兵个个倒下；实质是攻击力超越各种属性必杀技的存在；如此逆天的神技当然不是那么容易就能使出的，需要长久的练习和丰富的对敌经验。本次PS2殿堂就对《鬼武者》全系列的一闪系统进行一个回顾。

如同所有新生事物一样，一闪系统也曾经历过从幼稚到成熟的的阶段：在系列的一代中出现的一闪，白色闪光的效果不是很明显，甚至在很多场景下闪烁的的光是黄颜色的，一闪的发动方式主要有两种，一种是在敌人的攻击判定几乎快要打到主角明智左马介时，按下普通攻击键即可，此时主角便会对敌人进行无差别一击即死攻击，此为"真一闪"，也是系列中最有代表性的一种一闪；还有一种是在敌人的攻击判定快要打到主角时，按下防御键，成功的话，主角的武器上会出现一个光环，在此光环未消失前按下攻击键便可发动一闪，此种一闪称之为"弹一闪"，相对"真一闪"而言比较保险，即使失败了也不会挨揍，同样在攻击力上也较"真一闪"要小一些，但是无论何种一闪，都无法在BOSS战中使用，所以就算玩家的"真一闪"再熟练，到了BOSS战也是只能用鬼战术必杀技和普通连斩来干耗，于是BOSS战单一模式化而缺乏挑战；而由于剧情需要切换到女忍者枫以后，一闪更是变成了兜后封喉割；在Xbox版的《幻魔鬼武者》中由于有强大的蓄力攻击设定，使一闪的存在感更加模糊；以上一切都表明，初代的一闪系统还非常不成熟，但是已经提出了最基本的概念和特性，比如无论角色面朝何方，只要满足条件即可发动一闪；之后系列中出现的其他一闪，都是基于初代中的设定而衍生出来的。

如果说一代中的一闪是一只雏鸟的话，那么二代中的一闪就已然迅速成长为成年大鹰。在初代的两种基本一闪方式的基础上，二代增添了另外两种革命性的一闪："连一闪"和"蓄力一闪"，前者的发动方法是在任意一闪后白光出现的一刹那准确输入一次攻击，即可继续连闪一次，但是必须在场景内同时还有存活的敌人；而"蓄力一闪"则是凭借二代的蓄力系统而产生的另一种形式的"连一闪"，其发动前提是获得某种鬼武器的地之卷与天之卷，之后再将武器蓄力至第三级（效果为武器泛紫色光芒），此时针对某个敌人发动"真一闪"，并且同场景内还有剩余存活敌人，系统就会自动操纵角色对剩余的敌人进行"连一闪"，但是次数最多为七次，而且攻击力比真正的"连一闪"要小得多；这里需要特别指出的是，二代的"蓄力一闪"发动时有类似"子弹时间"般的时间变慢效果，敌人的行动与攻击都大幅缓慢化，但是此时玩家所操纵角色并不是无敌状态，只是因为"子弹时间"的发动而减少了敌人攻击到自己的可能性而已；之所以这么说的原因是，在真正的"连一闪"发动时，有时是会被其他敌人攻击到的，这是因为"子弹时间"是"蓄力一闪"特有的，真正的"连一闪"发动时并没有这个效果，那么如果在同一方位存在A、B两名敌人时，就有可能出现"我闪A，B打我"的情况，我甚至遇到过在连闪过程中敌人突然一个大后跳而导致连闪失败的事情；这样逆推过去，可以得知在"蓄力一闪"的过程中，角色依然不是无敌的，只是有"子弹时间"的庇护而已。在这样的结论下，我们可以总结出个规律：由于子弹时间的庇护，"蓄力一闪"适合在杂兵战中使用，而"连一闪"则适合最速秒杀BOSS。在这两个一闪之外，其实还存在一种叫做"避一闪"的一闪方式，其发动方式在本质上与"真一闪"毫无二致，惟一的区别是用进入战斗构架时的快速移动来躲避敌人的攻击，而使"真一闪"的发动更简单一些，此法说起来容易，做起来难，甚至在胡乱一阵躲避后，一闪没使出来，却莫名其妙的被敌人击中，因此实用价值不是很大，在此不再多费笔墨介绍。总体而言，二代的一闪系统大幅进化，"连一闪"的引入使战斗变的更加富有策略性和爽快感，如何合理安排自己与多个敌人之间的站位成为杂兵战中必须考虑的问题，BOSS战时紧盯对方的一举一动再后发制人将之秒杀，从本代开始正式成为对付BOSS的最佳战法。



经过二代的加工洗礼，三代的一闪系统已经趋于完善，可以说是登峰造极。三代的"蓄力一闪"取消了"子弹时间"效果，同时最大限度的减少了每次一闪的硬直收招时间，最终结果就是七连闪在一瞬间完成，几乎跟普通一次"真一闪"所耗费的时间差不多；而"连一闪"的速度也调整到与"蓄力一闪"一样的快，这样做的好处是彻底解决了二代"连一闪"中那种被打断的尴尬问题，坏处则是将真正的"连一闪"的难度大幅提高，因为时间变少了，留给玩家的反应时间就更少。值得一提的是，三代中出现了一只可以用来测试"最大连一闪次数是多少"的BOSS，它就是左马介在城堡脱出前击杀的那只双头怪；此怪的头部臵甲如果不被击破，那么它的最小体力值就是1，无论玩家用何种办法攻击它的其他部位，此怪都不可能死掉；因此正好可以用来测试上面说的那个问题；我曾经做过试验，在五分钟内对此怪进行了一千次以上的连闪，而且只要我愿意的话，可以一直闪到PS2坏掉，因此结论就是，三代的最大连闪次数

近期推荐新作 《无双大蛇 魔王再临》：本作是人气PS2动作游戏《无双大蛇》的续作，加入了孙悟空等中国古代神话的人物之后，相信很多人已经期盼很久了，游戏预定4月3日发售。

为正无限次。大致来讲，三代解决了二代的问题，使一闪系统更加完善化，但是并没有更深层次的突破，新的系统正在玩家的心中被呼唤着。

《新鬼武者》的一切都突出一个“新”字，而在一闪系统上的“新”实在让人大跌眼镜，新增的几种一闪方式降低了一闪的难度，虽然有利于更多的玩家享受到一闪的爽快，但是却使很多老玩家很不满意，下面就着重说一下本代中的一闪系统的改变：首先“连一闪”的难度大幅降低，与前两代中几乎需要目押才能使出的“连一闪”的情况相比，本代中只需要在任何形式的一闪后进行连打即可轻松使出；但是对单体敌人的一闪次数最多只为两次，并且还必须是有同伴在场的情况下；这样的系统使得BOSS战的一闪真的变成了“一”闪——只能一下一下的闪，无法连续闪。新增的两种一闪“鬼一闪”和“崩一闪”则更是简单，前者只需要对敌人先进行一级鬼战术攻击，只要对方没死，就能再接上攻击键使出“鬼一闪”。“崩一闪”则更加诡异，发动条件是必须敌人先摆出防御动作，之后角色只需要上前踹一脚破防后再接攻击键即可使出，这样的设定带来的效果是玩家一看到敌人摆出防御姿势就乐，这哪里是防御，简直是主动寻死。而“鬼一闪”更是成为了一闪苦手的救命稻草，耗费鬼力而换来的巨大爽快感回报是很多普通玩家都愿意去做的事情；在面对最终BOSS的怪物形态时使出的那个“极限一闪”，更是让我看得目瞪口呆，这明显就是在模仿《鬼泣1》的最终魔帝战的战斗思路嘛：先用普通攻击蓄满魔力槽，之后使用一个变身大招扣去BOSS大量体力；这种战法虽然可以说是对老经典游戏的致敬，但是却与“一闪”完全没有关系，一闪的基本思路是敌人攻击到自己的一刹那回敬对方，但是这个“极限一闪”，说实话我实在看不出有哪里是符合一闪原初定义的。这里需要提一下本代中各种一闪的威力，按照攻击力从大到小进行排列的话，大致是这么个顺序：真一闪、弹一闪、鬼一闪＝崩一闪。本代中的一闪已经有背离核心向玩家的趋势，而倾向于普通轻度玩家了，这到底是好是坏，也不能完全一概而论，一切的一切，都要在新作中寻找答案，而至今为止，都没有新闻说要推出“《鬼武者》系列”的续作，这无疑使我们的答案的来期又往后无限的推延了。

一代到三代的一闪，具有一个特殊的属性，就是一闪多敌，具体表现是在一次一闪动作中击倒多名敌人，而特别容易触发这种事情的就是“弹一闪”，因为“弹一闪”必为横斩，前方杀伤面积非常大：如果有玩家对“连一闪”没有自信而又想瞬间击毙多名敌人，不妨试着这么做：首先需要选择长刀（剑）类武器，然后进入战术构中，使用构移动来吸引敌人凑在一起，之后选择一个视角环境较佳的位置站好，等待对方的攻击，此时只要有一个敌人轻举妄动，玩家就要准备进行瞬间防御了，成功发动“弹一闪”后，处于角色正前方的所有敌人几乎都会被抹杀干净。此法秒群敌非常快，而且技术难度要求比“连一闪”要低得多。





而如果玩家使用的是“真一闪”的话，那么杀敌数就会少得多，因为“真一闪”多为纵斩，杀伤面要小得多。初代的“真一闪”是正面纵斩或者兜后纵斩，二代则多了一个正面反手上挑，三代则没什么变化；而“弹一闪”在系列作品里都是毫无例外的正面横斩，因此上面说的那种方法在除《新鬼武者》以外的系列作品里都可以应用。

有些对于“连一闪”苦手的玩家喜欢借用黑首饰（三代中为黑羽织）的力量来进行毫无顾忌的连续一闪；二代的黑首饰的取得方法相对简单，只需要跟同伴换取三根化石骨，然后将其安装到鬼之岛的一扇门上，进门打开谜题宝箱即可取得了，但是缺点是取得的时间很靠后，此时几乎已经没有多少流程，黑首饰的最大意义也就是用来秒杀最终BOSS织田信长。而三代的黑羽织的取得方法则要难得多，必须通过鬼之试练里所有的一闪类项目的挑战，而且最烦人的是玩家还必须事先取得相应项目的书籍后才能进行挑战，这些都使黑羽织非常的难得，而实际上能通过那些试练项目挑战的玩家们，早已具备了相当不错的一闪功底，完全不需要再依赖“黑”之道具了。

一闪，就是那一瞬间的风景，风景过后，敌人倒下，勇者续战，而那刚才一帧的华丽，却已深深地印刻在我们每一个人的脑海中，它被无限的放大，放大到极致；虽然《鬼武者》系列已显现出颓势，但是我们依然在回味着那道风景，在其他动作游戏中出现类似“弹返”的招数时，我们第一个想到的还是“弹一闪”；而在以后的日子里，是否还能出现更美丽的瞬间风景呢？答案，在老卡的手中。

PS2 瞩目速报

《女神异闻录4》冲击PS2

继两年前发售的《女神异闻录3》后，Atlus终于公开了系列最新作《女神异闻录4》的情报。本作的对应机种仍为PS2，预定在2008年7月20日发售。从目前公布的画面与人设上来看，新作与前作的风格基本保持了一致，剧情上也延续了系列风格，舞台则由之前的大都市移到了具有乡村气息的小城市，围绕着发生在都市中的都市传说与神秘连续杀人事件为中心展开。除了增加了悬疑推理要素外，《女神异闻录3》中的角色扮演＋恋爱育成的要素也尽数保留，非常适合对发生在现实世界的游戏有兴趣的玩家。

据目前最新的情报指出，前作的Persona召唤、合体攻击、Commu系统、战斗系统和每天上学放学的内容都会保留下来，但是结局更加丰富，Persona数量达到180个，剧本也达到了前作的1.5倍，预计游戏时间将达到60～70个小时，另外还新增了一个神秘的天气系统，根据时间和天气的不同，主角所处的稻羽市也会发生改变。

《最终幻想X》99%汉化补丁发布

最近《最终幻想Ｘ》确实消息不断，继国际版日文语音补丁之后，又出现了剧情、菜单等内容99%汉化的测试版补丁，现在已经可以在网上自由下载。不过由于目前市面上的《最终幻想Ｘ》游戏盘种类实在是太多，其中有部分ISO打上补丁后必然死机，加上盗版《最终幻想Ｘ》本身又有“沙漠死机”BUG，所以在此提醒大家，下载前一定要确定使用的ISO可以打上补丁。





近期推荐新作 《大奥记》喜欢和风而且还懂一点日文的玩家不妨试试看本作，游戏没有俗套地选择新撰组或是战国群雄为主角，而是将目光放在了大奥中（上至将军的正室夫人，下至一众侍女所居住的场所，亦是将军的私邸），为玩家上演一场后宫争权夺利的戏码，曾经看过《大奥》或是《金枝玉孽》的玩家应该已经很熟悉这种题材了吧，游戏预定4月10日推出。

游戏立方 GAME³

Vol. 144

栏目主持 ACE飞行员 | Email Game3@ucg.com.cn

恰逢UCG 200期，本期“多边共享”自然也是好料加倍。

估计很少有读者会注意到这一点。“多边共享”在最初创立的时候就开始给栏目加上一个期数序号，如今算来也已经走过了144期。从原先的“游戏立方”已经发展成现在的“多边共享”，栏目在形式上也发生了很大的变化。许多老编辑在和我聊到这个栏目的时候，都提出过希望让栏目回归到最初原点的想法。想来想去，其实无论在形式如何改变，关键是“多边共享”呈现在读者面前的永远是鲜活的和值得品味的东西。现在“多边共享”的内容主要分为内涵挖掘派和潮流前沿派。比如由胜负师所提供的“《鬼泣4》角色名考证”就属于典型的内涵挖掘派，而由地狱伞兵提供的“变形金刚MP3”就属于赶时髦的玩意儿啦。

多边共享区 ENTER THE GAME

《鬼泣4》角色名考证

胜负师提供



除了主角的红衣、白发、大剑、手枪之外，“《鬼泣》系列”还保持着其他的传统，比如游戏中的人名、武器名甚至招式名、道具名，都有出处，或取自于历史人物，或来自神话故事，如但丁、弗吉尔、贝奥武甫等等。这为“考证癖”玩家增添了不少的谈资，《鬼泣4》当然也不例外，而且因为魔剑教团这样一个组织的存在，让本作的中很多人名都充满了宗教气息。因篇幅所限，本次只列举角色部分的人名出处，敌人、武器、招式等内容有机会再为大家介绍。

尼禄 Nero

尼禄·克劳狄乌斯·德鲁苏斯·日耳曼尼库斯(Nero Claudius Drusus Germanicus，公元37年12月15日～68年6月9日)，罗马帝国朱里亚·克劳狄王朝的最后一任皇帝。在《鬼泣4》刚刚公开新主角时，我曾详细介绍过这位历史上有名的暴君，这里就不再赘述了。不过我至今还是不明白老卡为什么会给新主角起这样一个名字。

格洛里亚 Gloria

Gloria in Excelsis Deo，“荣归主颂”或译“大荣耀颂”、“荣耀颂歌”，是一首用于基督教及天主教崇拜的诗歌，是礼文的一部分，是路加福音第二章十四节衍出的赞词，在公元二世纪已流传。总是摆着S型的格洛里亚其真实身分是游戏剧情中最出人意料的地方，Gloria有“丝毛薄绸”之意，联系起来倒也恰如其分。

圣克特斯 Sanctus

Sanctus是基督教中传统歌咏的名称，中文译作“三圣哉颂”，天主教译为“圣圣圣”，现时罗马天主教会中的弥撒也在祝圣圣体圣血前咏唱“圣圣圣”，圣公会的崇拜亦在大祝谢文中唱或者读。Sanctus在拉丁文中是“神圣的”或“圣者”的意思，用这个词作为魔剑教团教皇的名字倒也不为过。

姬莉叶 Kyrie

女主角姬莉叶的名字本身为宗教用语，Kyrie是一个感叹词，意为“主啊”或“仁慈的上帝啊”；Kyrie eleison意为“恳求主怜悯我们”，是希腊正教和天主教用作弥撒的起始语，在英国圣公会用作对十诫的回答语。另外，Kyrie的发音与日语的“绮丽”(Kirei，意为“美丽”)比较相似。

克雷多 Credo

姬莉叶的老哥克雷多拥有坚定的信念，因为他的名字在拉丁文中意思就是“我信”，在英语中为信条、信仰之意。《信经》(拉丁文Credo，英文为Creed或Articles of Faith)是传统基督教的权威性基本信仰纲要。用这个单词作为“片翼魔剑士”的名字，的确非常合适。

阿格纳斯 Agnus

Agnus Dei，拉丁语中意为“上帝的羔羊”、“神羔”，在基督教神学及古犹太教中原指耶稣基督作为理想的“为全人类赎罪”的祭品角色。游戏中的阿格纳斯形象猥琐，变身后的样子让人想到的是科学怪人苍蝇博士，但他却自诩其行为是为了唤醒人类对神的敬畏，起这样的名字颇有些讽刺意味。

玩家心中的斯内克

Gouki提供

6月12日游戏史上的传奇战士——索利德·斯内克即将迎来他的最终战役，他的命运何去何从是玩家们最关心的话题。索利德·斯内克在《潜龙谍影4》中会以老者的形象出现，又被称为“OLD SNAKE”——“老蛇”。游戏的原画设定师新川洋司在接受采访时也表示设计一个让大家都满意的老年是斯内克非常困难的——既要和大首领(Big Boss)有所区别，又要能够体现出斯内克的特色。而最终出炉的“老蛇”是否获得了玩家的认可，还需要时间的检验。不过也有部分玩家执着地把他们心中的斯内斯通过修改官方图片的方式予以表达，就是现在大家看到的这两张图片了——左边的斯内克是官方图片，而右边的斯内克则是玩家修改之后，增加了白色络腮胡子的“玩家版本”，大家对比一下，到底哪个斯内克才是你心中的斯内克呢？



▲两者对比图，别的不说，单从右边玩家修改版的精细复杂程度上来说，可能就会让制作组打退堂鼓了。

读者200寄语 Cyriltian：买UCG已经成了习惯，也希望在众小编的努力下，我的习惯能坚持下去！

可爱的机器人，1985

晴天 提供

各位玩家看到下面这张图片的时候千万不要以为这又是国内某山寨厂推出的“学习机”，当然也不要因为其拥有一个类似机器人的外形，而认为这是给小朋友开发智力的小玩具。如果晴天告诉你这曾经是1985年风靡日本的最新型游戏机的话，还在揣摩答案的各位是不是有点吃惊呢？虽然它的机能只能用简单平庸来形容，不过没有经历过一次次的蜕变，说不定现在我们能玩到的游戏机也不会比它好到哪里去（笑），有兴趣的各位不妨一起来看看这部原始游戏机的奇妙之处吧。

这个小机器人的全名为“家庭电脑机器人（ファミリーコンピュータ ロボット）”，除了必须搭配专用的控制器进行游戏外，其操作的原理其实和我们小时候在FC时代玩的光线枪一样，都是利用特殊的光信号来接收游戏画面中各种物体的运动，而接收光信号的正是机器人的眼睛。另外比较奇特的是，机器人的手腕可以组合或打开，胸部可以上下垂直移动或者进行旋转，所以丰富的操作结合针对设计的小游戏，很快人们就对这种新奇的系统痴迷不已，甚至任天堂还顺势推出了新版本控制器，并配合更多的小游戏来吸引玩家。



▶初期的游戏其实就是将一组直立重叠的方块进行拆分，让每个数字上都只对应一个方块，大家是不是觉得有点似曾相识呢？

光环版阿迪达斯限量跑鞋

多边形 提供



作为X360上最成功的科幻主视角射击游戏，《光环》的魅力实在令人难以抗拒，这不，连老牌运动厂商阿迪达斯都忍不住要借《光环》来小赚一笔。

这款最新设计的被命名为“The Adidas Gil II Zero Halo Sneaker”的跑鞋是阿迪达斯春季新品中的一款，采用了《光环3》的设计元素，不仅在鞋身和鞋垫上有“HALO”字样，并且还有制作公司“Bungie”的品牌标志，另外在鞋身上还隐约可见游戏中不少经典武器的图案，作为“《光环》系列”的FANS怎么能错过这样一款极品装备呢？

不过可能要让大多数人失望的是，这款跑鞋虽然定价并不离谱（110美元，合人民币不到800元，属于阿迪达斯中高档鞋类），但是数量上却相当稀有——据说全球限量100双，怕是世界上的HALO FAN已经抢得头破血流了吧？2月8日已经正式上市销售，国内哪位朋友要是有幸抢到了可要发张照片来给我们开开眼哦！



名片造型的MP3播放器

炎骑士 提供

话说随身便携式播放器小姐自从来到这个世界上之后就一直在减肥。眼下，体型小巧轻便的MP3播放器已经随处可见。不过，这减肥瘦身可是十分有讲究的，这不，来自日本的Evergreen公司所推出的EG-CVR1000播放器就是一款造型十分别致的新秀。它的整体造型和尺寸跟我们常见的名片以及IC卡完全一致，只是稍微厚那么一点点，可以被塞进钱包随身携带。同它的大多数兄弟姐妹们一样，这款名片式音乐播放器通过集成的USB接口充电和读取数据，机身上除了USB接口之外，只有几个负责基本功能的按键，由于过于轻薄，所以没有屏幕。EG-CVR1000的重量只有36克，内存容量为1GB，支持MP3和WAV格式音频文件，播放音乐时的续航时间大致为5小时，录音续航时间则长达69小时。



《偶像大师》大举进犯MSN

纱迦 提供

《偶像大师》的成功，给日本微软挣了不少面子。现在在NBGI的首肯之下，《偶像大师》的势力范围已经伸进了微软最成功的产品之一——MSN。



从本月起，日本微软在MSN官网免费提供了MSN专用的《偶像大师》素材下载，包括10种图释、11种显示图片和两种背景。这些素材在Xbox LIVE上也可以下载，不过需要付费。官网还宣布日后将继续推出新的素材。



由于这些素材只能在日本微软的MSN官网下载，国内用户并不能在自己的MSN上使用这些素材。不过只要先用Microsoft AppLocale在日语环境下加载MSN程序运用，之后再登录官网选择“简单インストール”，即可成功安装这些素材到你的MSN里。安装完毕后关掉MSN，就无需使用Microsoft AppLocale了。官网的地址是：

http://messenger.live.jp/emoji/idolmaster/index.htm

超车 EXCEED YOURSELF 07

赛车游戏一直都是街机厅的大热门，Sega的“《头文字D》系列”、“《OUTRUN》系列”以及NBGI的“《湾岸》系列”则是其中的佼佼者。致力于国内街机文化发展的上海“游天堂”就在去年举办了一场名为“超车07”的赛车游戏主题赛事。追求风驰电掣感觉的玩家齐聚一堂，共同分享游戏带给我们的乐趣。

我们都知道，要做好一款游戏绝非是一件容易的事情，《湾岸3》这款超人气的模拟赛车游戏亦是如此。最近刚闭幕的AOU2008（2008日本街机展）上《湾岸3》的制作小组核心人员就亲临现场。“游天堂”邀请到了《湾岸3》主程序制作人竹中喜一先生在夜晚的首都高——东京首都高速公路讲解《湾岸3》制作过程中一些鲜为人知的故事：为什么《湾岸3》要选取东京首都高速公路作为主战场？有“死亡转角”之称的赛道是如何诞生的？真实的首都高速公路与游戏中的异同点在哪里？——以上种种疑问都得到了竹中喜一先生的回答，这段珍贵的影像就收录在本期杂志附送的DVD当中。

不仅如此，“游天堂”还为这次的“超车07”特别制作了赛事纪念DVD“《超车07影像珍藏》”，拥有了它，不管你是一无所知的初学者，还是技术丰富的骨灰级玩家，都不必在找遍各大视屏网站来搜寻对战录像了，一定是赛车游戏爱好者的不二选择！

游天堂（http://shop.17utt.com）提供



读者200寄语 yushi：祝愿UCG越办越好！我可是很期待往后的500期、1000期、2000期、∞期的哦！

游戏逐步融入校园文化

D·S 提供

曾几何时，电子游戏一度在全世界范围内被教师们认为是避之不及的洪水猛兽，然而随着现代科技的日益发展及游戏文化的逐步扩容，游戏与学习这两者之间的壁垒已经远不如我们想像中那样森严。眼下，一些国家的学校已经开始尝试着将电子游戏引入教育课程，这种新的寓教于乐计划目前来看已经取得了初步成效，不知我们国家的教育工作者们是否可以考虑借鉴一下呢？

【苏格兰】



苏格兰教育机构日前联手国内16家小学开始了一项小规模教学实验：每天早上正式开始课程之前，让孩子们先玩一会《锻炼大脑的成人DS训练》。该机构声称有助于加强学生在数学计算等方面的思维活跃度，进而促进课堂学习效率提高。为此，苏格兰政府出资34000英镑购进了480多台NDS主机提供给试点学校，开始了这项为期10周的教学实验，而这些学校的孩子们也有幸成为了"游戏机走进教育"这一新课题的第一批参与者。

【日本】



日本大阪电气通信大学日前宣布将在学校的授课中正式采用NDS主机为辅助教学工具，并且将向1、2年级学生的英语、物理、力学等必修科目授课免费提供NDS使用。就在去年，该大学的部分英语授课中试验性质地使用了NDS主机为辅助教学工具，结果不仅学生们的评价很高，而且总体学习成绩也得到了提高，因此校方决定开始正式使用NDS辅助教学。学校在试验阶段使用了《成人的英语训练》为辅助学习软件，现在校方表示将于今年秋季开始独自开发英语学习用软件，并有可能投放市场销售。

【英国】





▼Wii的广告模特总是非常的投入。

英国伍斯特郡的5家学校相继开始将Wii游戏引入小学体育课程中，校方相信通过这种手法可以促进学生对体育课的兴趣，同时也有利于改善令家长们日益头疼的青少年体重超标问题。据英国《每日电讯报》报道，率先将Wii游戏引入小学体育课程的学校，起初的目的是为了通过游戏的形式来吸引那些平日里不喜欢户外运动而又经常在体育课上翘课的学生。而这一方案出台后立刻获得了学生和家长的一致好评，其他学校也开始相继效仿，进而在当地形成一股潮流。众所周知，近年来英国的儿童肥胖及由此引发的各种健康问题正在日益成为社会所关心的焦点，以Wii游戏结合传统体育课程的形式来吸引孩子们对于运动的兴趣不失为一种颇有意义的新尝试。专家们还相信，通过这种新颖的锻炼形式，在让孩子们进行必要运动的同时，还能够促进他们的交流和协作能力。

【美国】



在美国印地安那州西北部城市韦斯特拉斐德的一所名为Cumberland Elementary School的小学内，Wii正在成为学生们最受欢迎的教具。该校购买了3台Wii，并让同学们使用和学习。第一次使用Wii上地理课的David Brantley老师称Wii对授课非常有帮助，因为学生们可以通过Wii手柄来迅捷地指出地图上各国家的位置，他对此表示非常满意："我们教师可以对传统的教育模式提出改革，只要能学习到最新的知识，为什么不能让学习的方法同游戏一样有趣呢？"

变形金刚随时变MP3

地狱伞兵 提供

看得出来这是什么吗？相信很多人一眼就能认出来，这不是"声波"么？这个在《变形金刚》中人气颇高的家伙。而现在你看到的是TOMY公司推出的一款具备变形功能的MP3音乐播放器"TRANSFORMERS MUSIC LABEL"。目前该款产品已经开始在该公司的销售处正式对外销售这款采用变形金刚外形设计的的"SOUNDWAVE playing audio player"播放器以及同样具备变形功能的耳机产品"FRENZY & RUMBLE playing earphone"。其中播放器的售价为10500日元，而耳机的售价则为3150日元。



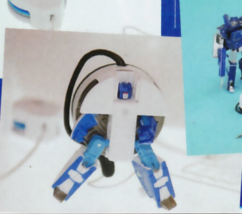
▲左边的是早期的《变形金刚》玩具，而右边的就是"SOUNDWAVE playing audio player"

这个很带劲儿的东西共有白色和青色两款可选。在使用的时候该款产品除了可以进行变形以外，还可以通过mini SD存储卡播放存储在卡内的MP3音乐文件。根据介绍该产品将能够最高支持1G的SD卡。另外就是无论是在变形前还是在变成机器人状态后都能够进行正常的播放。

该产品同样能够支持128kbps规格的MP3录音功能，而这一功能也充分体现出一直进行间谍工作的"sound wave"的特性。在肩膀部分配备有小型的耳机接口，不过在不连接耳机的情况下可以选择安装导弹等"武器"。

该播放器可以最长实现6小时的音乐播放时间。当处于播放器状态时，该产品体积为85×35×55mm，而变形成机器人之后体积就变成了85×35×150mm，重量都为100克左右。





▲▶专配的耳机也可以变形哦！

TOMY此次还推出的这款耳机所参照的机器人FRENZY & RUMBLE，实际上就是在变形金刚中会从声波的胸口飞出去的那个机器人。该产品算得上是一个小型立体声耳机，并且可以与"SOUNDWAVE playing audio player"配合使用。该耳机最大功率为25mA×2，频响范围为200Hz～24kHz。当为耳机外形时，体积为45×25mm，而当处于机器人状态时体积则为45×25×70mm，重量大约为79克。



▲有两种颜色可供选择。

读者200寄语 谜の宝箱：UCG200期——200倍的祝福，200倍的爱，愉悦的回忆，魂思梦绕的期待。小编们也要拿出200%的爱，做好每一期UCG！

复古 次世代

火云 提供

在近日Worth－1000举办的以复古为主题的广告PS大赛，要求参赛作品必须以尽可能复古的平面表现形式，来为时下最流行的各种产品设计广告或宣传海报。参赛的作品中自然少不了各类时尚的家电和日用品，而当下的三大次世代主机也被创意十足的作者们披上了复古的外衣。代表了机能最强劲的次世代却以复古的形式出现在人们的眼前，看起来还真是有些奇怪呢。



PS3的复古广告，很有美国4、50年代的味道，就连广告语也相当符合索尼的宣传风格。不过这电视，也实在是太那啥了点……



任天堂的Wii去年曾被众多美国权威媒体评为年度最佳小电器，因此相关作品数量不少。这幅作品的精妙之处在于，既应了复古的主题，又把Wii贴近普通用户的特点表现了出来。



曾被许多美国玩家看作真正的FPS专用机的Xbox，虽然已经退出市场多年，但依然有不少忠实的FANS支持。

X360和Xbox LIVE的复古广告，恶搞自上世纪美国相当经典的一幅公益宣传海报。



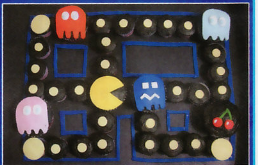


松下BD播放器的复古广告，这位长发飘逸的女性，一定是被高清的魅力所陶醉了。

《吃豆人》蛋糕

炎骑士 提供

玩家的想象力从来都是最丰富的。现在大家看到的这幅照片上的《吃豆人》场景是一个名字叫bellawes的玩友制作的，游戏原作的逗趣在这里得到了充分体现。不过，你知道吗，这幅场景可是完全由面粉、食糖、鸡蛋等材料制作而成的，说白了，这其实是一块造型别致的蛋糕。怎么样，现在可绝对是精灵鬼怪和豆子一口通吃啦！





学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十四期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





详情请登陆：www.cia-china.com

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

读者200寄语

磁性瓷： 这些年在UCG看攻略，看新闻，看展会报道，看UCG众小编的悲欢聚散……总之，UCG伴随了我的成长，让我学到了很多，欢乐更多……没啥说的了……都到编辑部喝酒去吧！



硬件 HARDWARE

①听说最近PS2出了9W系列，不知道它和7W相比好在哪呢？大约需要多少钱？②最近某个游戏店的老板向我推荐NGC主机，说画面和PS2差不多，是真的吗？NGC上有什么经典游戏呢？[唐山 严斌]

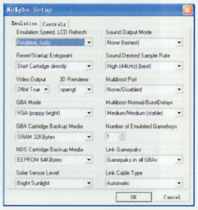
①9W型和7W型PS2在使用上并没有任何差别，比较特别的是它拥有陶瓷白、木炭黑、缎布银三种颜色的版本，可以满足玩家追求时尚的需求，另外两个机型相比，9W型取消了外置的电源，直接使用“交流电源线”即可将电源插座和机器内置的电源进行连接，从而提供机器运作所需要的电力。目前港版的9W型PS2（SCPH-90006/90007）在国内的售价大约为900元左右。②如果单从性能上进行比较的话，NGC的图像处理能力的确要略高于PS2，其上比较经典的动作冒险游戏有“《生化危机》系列”，而动作角色扮演类则是大家所熟悉的“《塞尔达传说》系列”，你可以多对此主机上的游戏进行了解后再决定是否购买。

①PS2的色差线在什么样电视机上才能使用？老式的可以吗？②PS2能上网游戏吗？具体还有什么要求？③PS3上网与人对战需要收费吗？④PSP是不是装了神卡之类的就可以在外面也能上网了？⑤PSP的原装电池是否单独销售，大约需要多少钱？[omi441x]

①只要你的电视支持色差输入（即后方的接口有绿、蓝、红、白、红五种颜色）就可以使用PS2的色差线，另外如果要达到最佳的显示效果，在连接完色差线后，建议进入PS2的系统设定画面，将“Component Video Out”设置为“Y Cb/Pb Cr/Pr”。②通过购买PS2的专用网卡是可以实现上网游戏的，不过由于目前PS2的网卡已经停产，在国内几乎很难买到，再加上网上游戏几乎都需要支付额外的费用，所以并不建议你购买。③使用神卡可以创造热点让PSP上网，但这并不代表在外面的任何地点都可以随时使用PSP来上网，因为热点都拥有一定的有效距离，一旦超过这个范围，使用PSP时就无法找到热点，自然也无法连接网络。⑤官方已于2007年9月20日推出单独销售的原装电池，售价为4500日元（约合人民币320元）。另外购买时最好带上自己的原装电池，只要细心一点，从外观手感以及做工方面都能明显感觉到组装电池和原装电池的不同之处，以避免买到商家以次充好的组装电池。

我用NDS模拟器（NO$GBA）玩游戏的时候总觉得特别卡，似乎更改跳桢和关掉声音可以改善这种情况，请问具体该如何设置呢？[内蒙古 板凳拌面]

运行模拟器后，打开“Options”下的“Emulation Setup”界面，将“Emulation Speed,LCD Refresh”一项更改为“Realtime, Auto”，“Sound Output Mode”改为“None (fastest)”即可按照你的要求降低模拟速度和关掉音乐。另外需要提醒其他模拟器玩家的是，将烧录卡的NDS游戏记录导入模拟器时，最好先将记录进行备份，然后将和游戏同名的记录文件放在模拟器存放路径的“BATTERY”目录下，如果运行游戏时提示记录无法读取，则需要进入模拟器的设置页面，将“NDS Cartridge Backup Media”一项进行更改。由于每个游戏对应的储存方式不固定，所以必要时需要将每个选项试一遍，直到能够正确读取为止。



▲完成模拟器的设置后，千万不要忘记在“Options”下选择“Save Options”来保存设置。

Xbox LIVE是不是无论在哪个服务器上注册都可以和全世界玩家一起联机游戏呢？我目前注册的是台湾区，明显感觉联机的人很少，甚至连一些热门游戏的人都屈指可数，大多数游戏根本就搜索不到玩家，连《使命召唤4 现代战争》都无法避免，如果我注册美服的话，情况会不会有所改善？[yuzihao100]

一般来说，Xbox LIVE分配你所连接的服务器基于两个条件：（一）根据你注册的帐号地区；（二）根据你的网络状况。所以你遇到目前的情况并不完全与你的帐号注册的地区有关，比如多边形经常能在《使命召唤4 现代战争》上碰到日本玩家，在《UNO》上经常和台湾朋友切磋等等，当然如果你重新在美服进行注册的话会起到一定的效果，但同时也要检查你的网络连接状况是否流畅。

①请问PSP“管理存档数据”下面的“游戏共享”有什么用？②我买的视频输出线是D端子线，要买什么牌子的液晶电视才能达到480p？[shiyong]

①如果一名玩家的PSP中放置有支持共享功能的游戏UMD，那么没有该游戏的玩家可以使用“游戏共享”的功能来获得一个可以在自己PSP上运行试玩版，算是一个很少被国内玩家用到的功能。②如果你需要使用D端子线在显示器上输出PSP游戏480p的图像，那么你所购买的液晶电视就必须支持D2的接口才行，当然要显示PSP的XMB界面、播放UMD或其他视频文件就没有特别的限制，只要你所购买的液晶电视支持AV、色差、S端子中任意一种输入方式即可。

①我的PSP是3.80 M33-5的，最近下载了《最终幻想IX汉化版》（多盘合一），网上说必须是3.71的才能玩，还需要什么插件，可我什么也没弄也能正常运行，请问这样能行吗？因为有时候进入游戏会死机……②如果我从网上下到本作的通关存档，具体怎样才能导入到游戏中呢？[小新]

①出现死机应该是由于你没有启动所需的插件所致，建议你在网上搜索下载适用于3.80 M33系统的插件“popsloader”，然后将得到的压缩包解压，放置于PSP记忆棒根目录的“seplugins”下，接着关闭PSP的电源重新启动机器，按住R键进入恢复模式，将“Plugins”下的“popsloader”项设置为“Enable”即可。②在PSP上运行PS游戏，游戏的存档和其他PSP游戏一样，都默认存放在\PSP\SAVEDATA的路径下，只要你将从网上下载到的存档文件替换现有的存档即可。

①现在PS3的40G套装里附带的手柄是不是Dual Shock3手柄，如果不是的话，过一段时间会标配振动手柄吗？②PS2手柄连接PS3的转接器效果如何？振动效果是否如一？③如果想将PS3接显示器玩的话需要什么周边？[lyn8199]

①目前PS3的40G套装中都没有附带Dual Shock3手柄，但官方目前宣布即将于今年6月12日推出的《潜龙谍影4 爱国者之枪》美版主机同捆版会附带Dual Shock3手柄。②你所提到的PS2手柄转换器并非官方推出，不过从购买玩家的反馈来看效果还是比较让人满意的，手柄的振动功能只针对PS2和PS游戏有效。③如果你是使用支持HDMI的显示器，那么使用HDMI线和PS3直接进行连接即可，如果不支持的话，就只有另外购买可以将色差、HDMI等信号转换为VGA输出的转换器，再和普通的显示器进行连接。

前两天听说PS3读蓝光游戏是一机对一盘，所以想知道蓝光光盘加密是不是读取每个碟里的一个代码，并使这台PS3记住这个码，再加上同一个游戏不同的碟代码是不同，所以如果有2张PS3游戏盘的代码分别为A和B，那么当一台PS3认过A的码并记录后，是不是B就不能再在这台PS3上运行了……[深圳 景天]

这种说法显然是毫无科学根据的，你完全不需要为此感到担心，因为蓝光的加密技术并非是针对这种情况而存在的，除非是拥有区域限制的蓝光游戏，不然同一个游戏的不同光盘都可以在任意区域版本的PS3上运行。

①请问X360接19寸液晶显示器和22寸的差别大吗？原装的HDMI线要多少钱？原装跟组装的效果差别大吗？②现在的港版是包括主机、

读者200寄语 千颜姬：今天他们说要为你写纪念语，我敲完键盘后也没想出什么经典的来。如果不嫌弃在下，能不能免费下嫁？

无线手柄（包括电池）、色差线、耳机、网线、电源和电源线吗？[kaka_kp]

①如果单从视觉效果来看，显示器的大小并不是影响画面效果最主要的因素，是否支持高清信号的输入方式才更容易让人用肉眼就判断出画面上的差别。原装的HDMI线大约需要380元左右，并且在购买时请尽量避免选择价格低廉的组装产品，因为它们在抗干扰性等方面都和原装产品存在很大的差别，从而直接影响输出画面的最终效果。②目前的港版X360的确是你所说的配置，官方售价为2799港币。

我买了一根高仿的VGA线连电脑显示器玩X360，显示效果还行，就是没有声音。我的是19寸宽屏液晶并内置音箱，请问还需要什么设备才能播放声音吗？记得184期晴天回答过类似的问题，是否需要那种音频转接器？多少钱一个？哪里买得到？[Fc]

因为你的显示器拥有内置音响，所以请先确认显示器的音频输入接口在哪里，如果是红白两个插口的话，在连接VGA线后，将剩余的红白两个声道的插头连接到对应的插口即可播放游戏中的音乐，并不需要额外购买其他的设备；如果只有一个音频输入接口的话，可能就需要购买晴天之前所介绍的音频转接器了，一般在电脑城或专门出售音响的店铺中都可以买到，大约需要5元左右。

游戏 GAMES

前两天在网上玩《光环3》，我已经拿齐了所有的头骨，能够使用忍龙盔甲，但是为什么我看有些人的背后还带着一把龙剑，而我的背后什么都没有，这是怎么一回事啊？这么酷的装备，我也想要一个。[翔子]

其实这是一个特别的礼物，算是融入“《忍龙》系列”的特色，想要拿到龙剑就必须达成游戏中最苛刻的条件，即拿满1000点成就，而且在拿到龙剑后网战时，武器换成光剑的话就是拔出龙剑，是不是很酷呢？

我有几个关于《无双大蛇》PSP版的问题想请教。①游戏中如何才能收到吕布、妲己和董卓？②每个国家势力最终章的外传如何才会出现？③每个角色的第四把武器有什么特殊获得方法吗？[上海 韩荣强]

前两个问题已经由无双总帅纱迦在199期杂志P80的“游戏进行时”栏目中为大家进行了详细的说明，所以晴天在这里就不再赘述了。至于本作的4级武器则没有固定的拿法，它们都是在战场上随机出现的。玩家要挑战困难难度3星以上难度关卡中才有可能拿到4级武器，而激难难度下全关卡均有可能拿到4级武器。

①我用PS3在港服下载了《铁拳5 DROL》的英文版（591M），可是在Gallery里只能下载3名新人的结局动画，那些老人物的结局动画是不是需要满足什么条件才能出现呢？我已经通了ARC模式，各种设置都是用的系统默认，还是没有用……②还有一个是《VR战士5》的问题：Quest模式下3项收集全部100%后有什么特别奖励？我现在就差服装的收集了，20多万实在没什么耐心啊！[vince_s]

①由于CG动画比较占容量，并且其他角色的结局动画都在PS2版的《铁拳5》中收录过了，所以这次的PS3版中并没有收录他们的结局动画，也算是追求高画质玩家的一种遗憾吧。②要想达成全部收集100%绝对是考验玩家技术和运气的终极挑战，至于最后的奖励则完全是浮云，这只是厂商满足玩家收集欲望的一种做法罢了。

PSP版《世界足球胜利十一人 无处不在》与PS2版的同名游戏能够互相传输存档吗？能的话怎么操作？[lzw1025]

将已经运行相同游戏的PSP使用USB线与PS2主机记忆卡插槽下方的接口相接连，接着在PS2版中选择与PSP联动的选项即可互相传送存档，不过在这个过程中，建议你使用没有打过中文补丁的游戏镜像或光盘，否则可能会出现存档乱码的情况，另外使用该功能与你是否使用正版是没有关系的。

在《危机之源 最终幻想VII》里被七个不解之谜中的神秘笑声给难住了，去到古老的房子之后怎么也找不到那个保险箱的4位数字密码，请问要怎么才能通过这里呢？[yaoyao0989]

这里需要根据小男孩的提示才能获得密码，由于每次游戏时密码都是随机出现的，所以晴天在这里只给出从左到右每个数字对应的提示，剩下就要看你细心的程度了：（一）没放进书柜的书的数量；（二）南瓜头的数量；（三）苹果和罐子的总数；（四）椅子的数量。

①《怪物猎人携带版 2nd》中只打村长任务能不能升级到HR2呢？②如何获得坚铠玉？[007]

①HR等级只有完成集会所的任务才会上升，只挑战村长任务是不行的。②要想获得坚铠玉可以通过铠玉和灵鹤石或王族圣甲虫合成得到，另外完成集会所7★任务“接近！老山龙”可以在农场的探险船中追加“森丘”和“火山”1000pts的探索选项，利用它也有一定的几率来获得坚铠玉。

最近在玩《召唤之夜4》被秘密花园的第八关卡住了，我把我所有的UCG都翻过，只找到第十关的攻略，但我还没玩到……能再用图片的方式告诉我具体的解法吗？[爱游戏的猫]

这个问题晴天当然很愿意为你解答了，本作的迷你游戏就数秘密花园的难度最高，简直就是谋杀脑细胞啊。（笑）



①《怪物猎人携带版 2nd》中用砥石打磨武器，属性值是否会恢复或者属性值是否会在战斗用耗尽？②《粉红毒血》在战斗中召唤魔神人后会一直减少PP，那么战斗结束后会恢复吗？[瓜宓哈]

①游戏中武器的属性值是根据斩味的颜色来发挥作用的，因此随着斩味的下降，属性伤害的修正值也会逐渐降低，同理使用砥石打磨武器时，武器斩味恢复的同时也对属性的伤害修正进行了恢复，并不会出现属性值在战斗中耗尽的情况。②因为在战斗中消灭敌人也会获得PP值，所以该数值在战斗后是不会恢复的。

武器斩味修正对照表

	红	橙	黄	绿	青	白
攻击力修正	0.5倍	0.75倍	1.0倍	1.125倍	1.25倍	1.3倍
属性值修正	0.25倍	0.5倍	0.75倍	1.0倍	1.0625倍	1.125倍

问答接待室

自从上期制作完“问题小卖部特别版”后，小卖部的邮箱又被大家各种各样的问题塞满了，除了购买主机的各种咨询邮件外，PSP新版本的自制系统和为次世代准备的显示器成了大家关注的焦点，所以这次晴天就为大家支两招，希望能够帮助遇到困难的玩家。

3.90 M33升级需谨慎

最近很多读者来信反映将PSP升级到3.90M33的自制系统后，总是出现莫名死机，启动ISO异常等情况，并询问是不是自己的机器出现了问题。其实这大多数问题都是由于初期放出的升级程序还存在一定缺陷所致，只要玩家按照正常的步骤将自制系统升级到最新的3.90 M33−2并打上1.50的补丁，情况就会得到改善。另外还需要提醒使用最新自制系统玩家的是，新的系统中所有的文件都要避免使用中文来进行命名，不然会出现系统无法识别或一些未知的错误。

显示器够用就行

关于1080p等概念在上期的特别版已经做过介绍，但是仍然有部分读者拥有显示器的屏幕越大，效果越好的错误认识。虽然从画面分辨率的角度出发，显示器的屏幕越大能够显示的分辨率越高，但是主要影响画面质量的，还是玩家连接主机和显示器的线材，并且在任意一种显示器上这种差别是最为直观，可以用肉眼来判断的，所以在购买显示器时，用自己的眼睛去判断也不失为一个好方法，如果老是执着于各种显示参数，反而会让大家在选择时左右为难。

特别提醒 “问题小卖部”的飞信号（992224）目前正处于调整和清理阶段，请各位玩家不要再向该号码发送任何信息，以避免出现无法接受问题的情况。如果恢复使用，我们会在栏目中通知大家，不便之处敬请谅解。

软硬兼施
HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

UCG已经迎来了自己200期，而相对于200的这个数字，新栏目"软硬兼施"就显得要稚嫩许多。如果你是一位老读者的话，那你一定记得过去UCG也曾经有一个专门普及硬件知识的栏目——"硬件道场"。制作硬件栏目一个很头疼的问题就是：内容高深了，许多读者接受不了，偏离了"实用"的主题。内容浅显了，又有读者说不够专业。所以，经过探索，我们现在主要介绍的内容均为读者能够触手可及的东西。本期为读者们带来的就是"盟区战卡"和一种被称为"马甲卡"的新玩意。

联机好帮手，盟区战卡上市

TVGAME的玩家们现在也能够方便的接入网络与天南地北的玩家一起联机对战。然而由于国内并未能有如日本和美国那样遍布城市完善的Wi-Fi无线网络，使得目前大多通过无线上网的游戏主机无法享受到网络联机对战的乐趣。

于是盟区(MENGZONE)对战平台便应运而生，让国内数百万的玩家拥有了属于自己的对战平台，再也不用费尽周折地去登陆远在日本和美国的服务器；而中文化的软件也为玩家们的使用和交流扫清了障碍。而刚刚上市的盟区战卡又再度为不熟悉电脑与网络配置的普通玩家提供了简单、便捷以及稳定的接入设备，不仅品质卓越，而且兼容性好，更重要的是使用方便。这就是本次为各位介绍的"盟区战卡"。

功能特点

●全机种制霸，盟区战卡全面支持PSP、PS3、NDS、Wii、X360等主机的无线Wi-Fi网络对战、浏览网页。并且除游戏主机外，战卡还支持任何Wi-Fi设备接入互联网，如iPhone、iPod Touch等。

●多平台兼容，盟区战卡全面兼容官方平台，如：任天堂 WFC，索尼PLAYSTATION NETWORK、微软XBOX LIVE，并且支持民间对战平台如KAI、XGAME与国内的盟区对战平台MENGZONE。

●54M高速连接，支持无线局域网标准IEEE 802.11b/g，上网更迅速、游戏无拖慢。

●300米远距离传输，战卡为国内知名无线厂商合作生产，超强信号连接，室内可达100米，室外可达300米，让玩家随时随地即可联机。

●独创1拖N联机对战，一块战卡可同时连接多部主机上网对战，适合聚会比赛等场合联机使用。

●即插即用，配合盟区对战平台软件，战卡将能自动配置网卡IP、自动扫描SSID，任何人都能轻松使用。

●独享保修，战卡为盟区官方出品，由国内知名网卡厂商制造。享受三月包换一年保修的放心质保服务。

●战卡独家附赠盟区VIP服务，拥有战卡独享特权，游戏体验与众不同

Part 1 包装与外观

盟区战卡的包装采用红白相间的醒目配色，在目前大多使用蓝黑色包装的电玩与数码产品当中显得格外的显眼。包装整体布局大方有力，在包装上清晰地印制了战卡的技术规格，而在背面则印有战卡的介绍，让玩家在购买时能够一目了然：这是一块不一般的产品。

战卡的造型采用国际通用的U盘式USB网卡的设计，不仅小巧可人，更是便于携带与使用，让玩家能够合理地利用每一寸空间。网卡附带专用的USB保护套，在不使用的时候盖上，能够有效防止USB接口的氧化，从而保证网卡的电气性能以及稳定性，这点也充分体现了厂商的心思缜密。

在战卡的正面，印制有盟区的LOGO与网址。在中间还专门设计有散热孔，能够有效地防止因长时间使用而导致过热，而在战卡的末端则设计有有一枚LED指示灯，在收发信号时将会闪烁显示，是否正常工作一目了然。在背面，同样设计有散热孔，而在对应正面LOGO的位置，则标注了该卡的MAC地址，据悉该MAC地址是用于绑定盟区的VIP服务所用，任何购买了战卡的玩家都能免费体验到一个季度的盟区VIP服务。

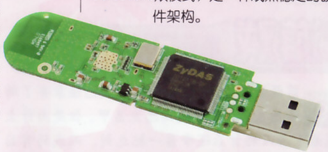




Part 2 硬件与做工

在刚才的外观评测中，我们已经亲眼看到了战卡无论是在造型上还是在做工上都值得称赞，不愧为正规厂商所出品，非国内山寨厂所能相比。但优质的外壳模具只能"看"，不能"使用"。因此我们还必须仔细地探究内部硬件结构。

撬开战卡我们可以看到，战卡电路设计排线紧密而整齐，原件排布合理，焊点清晰圆润，可见确实是出自国内著名的网卡生产厂家之手(呵呵，熟悉网卡硬件的朋友一定已经能够猜出哪里制造的了，电路编号印刷和底部的天线走线都很有特色)。在正面，我们通过芯片上的标识不难发现，战卡是使用全球最大的无线网卡芯片供应台湾创锐公司(Atheros)推出的ZD1211B(MAC+BBP)+UW2453(RF)无线网络解决方案，其支持IEEE 802.11b/g标准，工作于2.4Ghz频段，拥有1 3 组的工作信道，支持Microsoft WHQL、Wi-Fi 802.11b/g、Wi-Fi WPA、Wi-Fi WPA2、Wi-Fi WMM等技术认证，拥有Ad hoc与Infra-structure双模式，是一种成熟稳定的硬件架构。



篇幅有限，本期仅能为大家在硬件上介绍了这款来自盟区的游戏专用无线网卡，然而，战卡的魅力却是需要依靠盟区平台才能体现出来。所以在下期的软硬兼施栏目中将为大家详细地介绍战卡的以及盟区的VIP功能。

市场风向标

由于每年一度的3.15的突击检查活动，使得海关与工商税务部门加强了对水货这类不明来路的非法商品的打击力度。使得各主机价格又再度有所上浮。所幸的是，由于正处于3月淡季，没有对供求关系造成大的影响，所以价格变化并不明显。

目前，市场上出现了一个"马甲卡"的新名词，对于PSP玩家来说又是一大喜讯。因为只要花上400元左右，便可用上来自Sandisk的原装8GB tf卡。呵呵，没有写错，就是tf卡。这种本来只被用在NDS烧录卡上的微型闪存卡，现在通过专用的转接卡便能够使用在PSP上了。tf卡转接记忆棒其实在一年钱就已经出现，然而那时的tf卡价格并不比记忆棒便宜，并且最大容量也仅有2GB。而到了如今，即便是Sandisk的原装闪存卡(水货)也仅要三百多元，加上专用的转接卡便可用在PSP上。无论速度、品质、价格都比8GB的组装记忆棒来得优秀。





目前，只有金士顿(Kingston)的转接卡能支持4GB(含)以上SDHC规格的tf卡。散装的SONY字样的转接卡最大只能支持到2GB。

北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1160元	1160元	1160元
NDSL主机	1140元	1140元	1140元
R4	320元	330元	310元
DSTT(标准版)	240元	240元	220元
DSTT(豪华版)	300元	310元	280元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	230 元	240元	230元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	70元	80元	70元
金士顿 2GB TF卡(行货)	120元	130元	120元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	2880元	2890元	2860元
原装六轴手柄	280元	280元	260元
原装DS3震动手柄	390元	410元	380元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	310元	290元	300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65nm、HDMI、带2张正版)	2910 元	2920元	2880元
原装手柄(无线)	340元	350元	340元
原装手柄(有线)	280元	280元	270元
原装VGA线	290元	280元	260元
火牛(直插电源)	130元	120元	120元
手柄充电套装	170元	150元	130元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1460元	1480元	1440元
PSP-2000主机(深邃红)	1750元	1720元	1700元
PSP-2000高仿线控耳机	50元	50元	50元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速组棒(3839MB)	240元	250元	230元
8GB高速组棒(7727MB)	530元	530元	530元
8GBtf卡+记忆棒转接卡	430元	440元	420元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	1980元	1990元	1980元
双节棍(左+右)	480元	480元	480元
Wiifit(同捆Wii平衡板)	840元	850元	820元
高仿色差线	50元	40元	40元
NGC组装手柄	30元	30元	30元
Wii SD-卡适配器	38元	38元	38元
Wii直插电源	60元	70元	60元

市场报价信息更新截至2008年03月16日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

读者200寄语 王博维：在《游戏机实用技术》第200期发行之际，真诚地祝愿《游戏机实用技术》越办越好，并对曾经和正在UCG辛勤工作的小编们表示感谢，感谢你们为众多玩家和读者所做的努力。

真·天下无双 第5回

因为《高达无双 特别版》的推出，本回的内容就从三国时代跳到宇宙世纪，为避免风格差异太大，无双绘卷也暂停一期。下期我们就能玩到《无双大蛇 魔王再临》了，说起来这次游戏的宣传力度非常有限，似乎有一种"光荣不重视"的感觉。不过我们也不应该忘记，前作《无双大蛇》是去年在日本卖得最好的PS2游戏。相信新作肯定有更好的表现！（题外话：孙悟空的造型实在太难看了！）

《高达无双》开发秘闻

近期PS2玩家只有《高达无双 特别版》这一款新作可以玩，尽管游戏还有很多不成熟的地方，不过无论从玩家的口碑还是日本的销量来看，本作都可以算是成功的。我想，两种截然不同的风格融合在一起，便是游戏成功的最大原因吧！这里我们特地从官方那里搞来了一些开发秘闻，首先让我们来看看这个近似于天方夜谭的企划是如何诞生的吧！

企划案的提出

大家都知道，《高达无双》是由NBGI发行、光荣开发的，不过游戏开始制作时，Bandai和Namco还未合并。早在2005年，光荣（Koei）就向Bandai提出合作开发游戏的计划，Bandai高层首肯了这一提案后，双方协商后决定开发《高达无双》这款作品。之后Bandai方面派出了以后藤能孝和堀内美康为主的开发团队。而光荣方面派出的制作人是鲤沼久史。

有趣的是，在企划案刚刚提出来时，光荣方面的意向是把《高达无双》制作成一款强调高达风格的作品，而Bandai方面则希望更能突出无双风格。双方都想在游戏中更加突出对方所擅长的风格。

被删掉的内容

现在我们玩到的游戏成品，官方剧情以宇宙世纪为主。在刚刚开发的时候，考虑过很多方案，其中包括以当时最受欢迎的《高达SEED》为主线，或是将全部高达都用上来一个大乱斗等等。最后确定的方案就是同时设定以宇宙世纪为主的官方模式和以乱斗为主的原创模式。

《高达无双》的宇宙战是比较受争议的，宇宙战和地面战区别不大，仅是加入了一些起伏和失重效果。在游戏最初开发的时候，曾经设想过将宇宙战制作成可以360度自由移动的全新方式，不过如此一来就很难表现出无双式的打斗感觉。因此尽管有不少开发人员表示"不能自由移动的话就不是宇宙空间了"，最后还是放弃了这个设想。

次世代版的特色

很多玩家在玩到PS2版后都惊呼和PS3版区别不大。乍一看，游戏的画面除了精细度不足外，区别似乎真的不大，不过在知根知底的制作人看来，两者之间的差别就判若云泥了。制作人特别提到了几个次世代版的特色，比如百式这部金色的机体身上加入了环境地图的技术，机体表面可以反射出周围环境的景象。此外对卡碧尼等机体的表面进行了精致的质感处理，全屏攻击的爆发特效处理方式不同等等，这些都是PS2版所做不到的。当然游戏性是没有差别的，PS2玩家不用担心。



后藤能孝

现任NBGI第3制作所第5科的副经理，代表作品是《高达战记》、《机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特 II PLUS》等作品，此外还着手制作过大量文字类游戏。



堀内美康

现任NBGI第2制作所第3科的经理，参与制作过《SD高达G世纪ADVANCE》、《机动战士高达 一年战争》等众多高达游戏。



鲤沼久史

光荣资深制作人，作为程序员、导演、制作人参与过很多部作品，代表作品有《真·三国无双2 猛将传》、"《战国无双》系列"、"《决战》系列"等。

《高达无双》千人斩台词收集

千人斩向来都是系列的最高荣誉，每名角色达成千人斩时都会说出一句专用台词，在"《真·三国无双》系列"中这句台词一般都是"我才是真正的三国无双！"而在《高达无双》中，大牌机师们自然不能照葫芦画瓢，他们的千人斩台词都是来自于原作中的。这里就将这些台词全部列出来，如果你能回忆起这是原作中哪一集的台词，那么你就是真正的高达无双！

阿姆罗：仆が、一番ガンダムをうまく使えるんだ！（搭乘高达时）

【只有我才能够将高达的力量发挥到最大！】

阿姆罗：人は同じ过ちを操り返す……まったく！（一年战争外的剧情时）

【人类总是重复同样的过错……真是的！】

卡缪：抵抗すると无驮死にするだけだって、何でわからないんだ！

【抵抗的话只能招来无谓的死亡，为什么你们都不明白！】

东方不败：今こそワシは东方不败ではない！东西南北中央不败！スーパーアジアよ！

【现在我不止是东方不败！我乃东西南北中央不败！亚洲尊者！】

普露：あははっ、ぷるぷるぷるぷるぷるう！

【哈哈，普露普露普露普露普露！】

艾玛：これで私も一人前のパイロット……と、いったところかしら

【这样一来我也是能独当一面的驾驶员了……这么说没关系吧。】

露：すっごおい！こんな私を爱しちゃう！

【好厉害！我好爱我自己啊！】

クワトロ・バジーナ：私はかつて、シャア・アズナブルという名で呼ばれた事もある男だ！

【我在过去可是被称为夏亚·阿兹那布的男人！】

西洛克：常に世の中を动かしてきたのは、一握りの天才だということだな

【带动世界运转的，总是极少数的天才。】

哈曼：この私の力、见くびってもらっては困る！

【敢小看我的力量，会吃苦头的！】

希罗：战いの中で生きること……それが、俺たちが生きるということだ

【活在战斗之中……这就是我们的生存之道！】

多蒙：俺はキング・オブ・ハート！最强の男だ！

【我是红心之王！最强的男人！】

罗兰：この战いで人を守ることができるなら……仆は战います！

【如果参加这场战斗就能够保护人们的话……我会去战斗！】

普露兹：あはははは！この私に胜てる胜てるヤツなんて、いるもんか！

【哈哈！能够战胜我的家伙，根本不存在！】

杰利德：どこからでも来い！近付く奴はみんな灰にしてやる！

【放马过来吧！敢靠近我的家伙我会将他们全部烧成灰！】

捷多：くくく……なんと！やっぱり私めの力があればこそで！

【嘿嘿嘿……怎么样！还不都得靠我的力量！】

米利亚德：私は谁よりも严しく战い拔いてみせる！战士としてな！

【我会在残酷的战斗中超越任何人生存下去——作为一名战士！】

武者高达：我こそ、真の无双なり！

【我才是真正的无双！】

武者高达Mk－II：我こそは真の顽驮无无双……でいいのかい？

【我才是真正的高达无双……嗯，没问题吧？】



读者200寄语 745765335：买书要买UCG，上网要上levelup，永远支持《游戏机实用技术》！



生化研究所

丧尸，外表狰狞而恐怖，衣着褴褛不堪，体无完肤。任何一个有幸目睹丧尸的人都会彻夜难眠噩梦不断。不过，《生化》中的丧尸却往往带给玩家一种另类的安全感。有了丧尸的存在，就意味着那些更加凶悍的怪物暂时不会出现，你甚至会觉得丧尸是一种可爱的生物。在本期栏目中，就我们一同回顾这些曾经为我们带来“安全感”的可爱家伙吧。

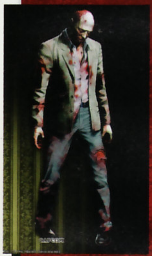
Email:Game3@ucg.com.cn

与丧尸有个约会

身上出现斑疹、高烧不退、与日俱增的饥饿感、意识不清……。当一个可怜的人在接连出现以上症状之后，那么等待他的结果只有一个：成为彻夜徘徊在街头的堕落灵魂——丧尸。自从“《生化危机》系列”开始走红，丧尸这种自欧洲中世纪传说中就已经出现的传统怪物得以被越来越多的人所认识。在《生化》的历代作品中，丧尸可以说是出镜率最高的怪物。尽管它们的地位十分低下，尽管这些“群众演员”被每一个玩家不屑一顾。但我们仍然没有任何理由忘记它们为《生化》所作出的卓越“贡献”。

服饰多元化

话说当年在洋馆打工的那一批丧尸，穿的可都是有安布雷拉派发的统一制服。作为系列的开山之作，初代《生化》的开发费用十分有限，游戏在角色设定上走的是朴素路线。玩过这一作的玩家都能清楚地记得，整个游戏全程中出现的丧尸无非只有三种着装：洋馆中大量出现的、身着绿色上衣和白色上衣的研究员丧尸，以及游戏后期徘徊在地下研究所的那些作为试验品的裸奔丧尸。初代中的丧尸不仅衣着朴素，而且不太注意发型，游戏中的丧尸几乎无一例外的都是光头造型，当年那张经典的“丧尸回眸”更是深入人心。



到了二代，由于对PS主机机能的挖掘以及3D技术的进步，游戏中的丧尸开始“时尚”起来。在这一作中，我们可以看到身着制服的警察丧尸，穿着各种平民便服的百姓丧尸，当然还有系列中首次出现的女性丧尸。随着时间的推移，后续作品中的丧尸不仅服装趋向多元化，而且体形身材也有所变化。三代中出现了体态臃肿的胖丧尸，NGC平台上的初代复刻版中甚至加入了穿着毛衣的和套着西装打着领带的时尚丧尸。

招数复杂化

抓住猎物猛咬脖子和趴在地上啃食主人公小腿是丧尸最为基本的攻击手段。这两种自初代作品就已经成形的传统“套路”被一直保留下来，即便是四代中那些跟丧尸毫无关系的村民也同样惯用这两招。从二代开始，昔日将丧尸玩得团团转的玩家突然发现，这些看似没有半点智商的路人甲乙丙丁似乎长了不少能耐。比如，当丧尸与主人公相隔的距离略微大于丧尸的身高时，它们就会作出扑咬的动作，转身的速度也明显变快。三代中给吉尔带来不小干扰的丧尸还学会了跑动，以至于主人公不得不随时调整与丧尸的距离。NGC上初代复刻版中的丧尸更是强到不行。死后复活的狂暴化丧尸不但会咬人，还会用爪子挠人。它们的动作甚至让很多玩家不由自主地联想到了SNK公司的著名游戏角色八神庵。当然，如果你觉得这些挠人的家伙还不够劲儿，那么还可以尝试与自爆丧尸过过招，这些身上绑满了手榴弹的家伙就连走路的姿势都十分嚣张。

死出创意来

既然四代中的里昂都有那么多种离奇搞怪的死亡方式，那么回首以往的作品，丧尸的死亡方式自然也是足够多的。

利刃戳死	被持刀的主人公慢慢折磨而死。
中枪倒毙	身中数枪后伴随着一声哀号而倒毙。
脑袋开花	头部被大威力武器直接命中，然后像西瓜一样爆开。
死于足下	趴在地上拖住主人公不放，脑袋被一脚踩碎。
身首异处	同样是趴在地上抱着主人公的腿，被一脚踢飞脑袋。
尸身不全	被大威力武器打碎上半身毙命，或者被拦腰轰断，上半身趴在地上任凭处置。
火焚遗骸	初代复刻版中，为了避免丧尸狂暴化，往往都是将其击倒后再点火焚尸。
尸骨无存	被主人公引爆的爆炸物炸飞。
同伴误杀	初代复刻版中狂暴化丧尸虐杀自爆丧尸、三代中猎杀者初登场砍下丧尸头部以及追踪者拳打挡住去路的丧尸等。
电打雷劈	三代中吉尔行至变电站遭遇剧情，利用高压电将袭来的丧尸击毙。

保存在游戏开发档案中的塔洛斯资料

塔洛斯，作为安布雷拉公司当家招牌“暴君”的最强形态，它那无比惊人的战斗力已经通过在《生化危机 安布雷拉历代记》中的表现深深印在玩家的记忆里。既然塔洛斯是当之无愧的最强暴君，那么Capcom在设计这样一个怪物角色的时候肯定要下很大的工夫。除了在游戏中被玩家所看到的那个造型之外，游戏开发过程中的诸多造型设定图也颇有看点，从这些设定图中，我们可以看出游戏开发人员对塔洛斯角色能力定位的变迁。



无武装受伤形态

身体各处受到了一定程度的破坏，从裸露在外的创口可以明显看出它的弱点。



全装甲防护形态

没有附加武装，但全身上下包被了一层厚重的装甲，白色的装甲给人以冰冷的感觉。



半装甲防护形态C

最大的特征变化在于完全包被的头部，没有了独特的面部轮廓，给人以量产型的感觉。



实战用装甲形态

灰色的装甲显得塔洛斯更为凶残恐怖，这个方案的最大不同之处在于左臂完全被装甲包被起来。



半装甲防护形态A

没有附加装甲，身体仅有要害被装甲保护，可以看出是机动性和防护性折中的造型。



半装甲防护形态B

身体仅有要害有装甲防护，灰色的装甲材质看起来更加坚硬，裸露的肢体体现出其残暴的本性。



束缚调整形态

围绕全身上下安装的束缚器表明此形态下的塔洛斯可能正处于工程调整阶段。



重装甲形态

身上的装甲显得更加厚重，左前臂的造型显得更加夸张，似乎更善于肉搏战。

读者200寄语 逆枫：一眨眼已经要200期了，自从初中时在书摊看到这本杂志后，我就从没间断地买它，见证了它成为中国游戏杂志第一的过程，希望在往后的200期，甚至是我70岁，80岁时，依然能看到UCG！看到它的第1000期！

幻想通信

因为拥有“幻想”才会充满变化，因为追随“幻想”才会撼动人心。虽然谁也不知道“最终”究竟何时才会走到尽头，但是能够享受到水晶所带来的一次次惊心动魄的冒险，对于系列的FANS来说就已经足够了。本次的《幻想通信》将为大家继续公开系列作品中不为人知的小细节，看看有爱的你曾经发现过其中的多少呢？

动作的变迁

如果没有标号的话，要让玩家来回答所有图标对应的项目想必很有难度，但是作为系列FANS来说，这才只是入门知识而已。

登场作品	胜利姿势	死亡	异常状态	光标	记录点
	战斗胜利后的动作。系列前6代采用2D画面时差别不大，从7代开始角色变为了3D造型，再加上使用的武器都不尽相同，所以动作也变得丰富起来。	角色HP为0后倒地时的样子，不但有“仆街式”，还有的是仰天式，当然最具有变化的还是《FF XI》，不同种族死亡时的姿势也是千奇百怪。	被敌人施加不利状态，或濒死时才会出现体力不支的情况。系列几乎统一为“单膝跪地式”，只有《FF XI》需要随时观察角色体力槽旁的标记才行。	在系统菜单中进行选择的图标，最经典的就是“手指型”，同时改变最大的还是《FF X》和《FF XI》，都采用了更加有棱廓、干练的三角型。	系列的前三代在迷宫中可是没有记录点的，所以我们只能使用“欠”字来代替。除了普通的魔法阵，《FF XI》和《FF XII》都回归了最原始的水晶形状。



飞空艇

作为系列最重要的交通工具，能够无视汪洋到达彼岸才能为勇者们开拓出新的道路，不知道各位玩家觉得哪作中的样子最有型？

I　飞空船
使用关键道具“浮游石”才能让沙漠中沉睡的它出现。

II　飞空船
连续按B键31次会使飞行的速度加快。

III　エンタープライズ（企业号）
帮助主人公们离开浮游大陆的飞船，拥有让人惊讶的移动力。

III　ノーチラス（鹦鹉螺号）
系列中移动速度最快的飞空艇，同时还具备潜水的功能。

III　インビンシブル（克难号）
配备贩卖机和床铺等设施，在战斗中还可以用炮火支援我方。

IV　エンタープライズ（企业号）
可以在岩浆上航行，并具有远程控制的功能。

IV　ファルコン（猎鹰号）
船的前端装有钻头，可以前往地底世界的飞空艇。

IV　魔导船
能在月球和地球之间自由穿梭的古代船只。

V　飞空艇
除了可以自由着陆外，还拥有潜水和超高度航行的能力。

VI　ブラックジャック号（黑杰克号）
装载有激光炮的飞空艇，可以调节飞行的高度。

VI　ファルコン号（猎鹰号）
和黑杰克号飞行速度旗鼓相当的飞空艇。

VII　ハイウインド（神风号）
配备有床铺、陆行鸟以及作战室的飞空艇。

VIII　ラグナロク（诸神之黄昏号）
可以在宇宙中航行的飞空艇，装载有光线炮等武器。

IX　ヒルダガルデ3号（希尔德加德3号）
由不同的部件组合起来的飞船，具备多种实用功能。

IX　インビンシブル（克难号）
从敌人手中抢夺过来，以人的灵魂作为动力的飞空艇。

X　ファーレンハイト（华氏号）
从海底打捞起来的飞空艇，以雷炮作为进攻武器。

XI　飞空艇
以居诺公国为中心，开往其他国家的定期飞空艇。

XII　シュトラール（修特拉尔号）
搭载有6台引擎，以魔石作为动力的飞空艇。



水晶的历史

作为系列贯穿始终的关键道具，以光芒照亮世界是它最基本的职责，但在《FF XII》中却是以“破魔石”作为影响剧情发展的关键。

最终幻想 I

光之战士最初持有，并为了恢复其光芒而战斗，具备火、水、土、风四种属性。



最终幻想 II

破除究级魔法封印的关键道具，是为了让主人公学会究级魔法而存在的。

最终幻想 III

引导主人公前进，并授予各种职业的关键物品，除了最初的四种属性还追加了“暗之水晶”。

最终幻想 IV

主人公正是为了守护它才展开了自己的冒险，本作中追加了“月之水晶”，使属性达到8种之多。

最终幻想 V

封印暗黑魔道士的物质，找到它的碎片可以让主人公们获得各种职业。

最终幻想 IX

掌管魂魄轮回的物质，拥有两个种类。

最终幻想 XI

合成时必须的素材，共有火、水、土、风、雷、冰、光、暗8种属性。

最终幻想 XII

调查它可以保存游戏的进度，常在野外或城镇中出现。



读者200寄语　失忆：无论什么时候，无论你碰到什么困难，我们永远都是你坚强的后盾！支持你是我们一生中最值得去做的事情（之一）……所以，UCG，勇敢地往前走吧！你是最棒的！嗯！最棒的！

360全方位

栏目主持 地狱伞兵

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



200期了！不容易啊不容易。从下一期开始，又是一个全新的开始，所以，伞兵我决定给“360全方位”开设两个新的板块，与现有板块不定期交替放出。“360读者秀”，这是为软饭们准备的！你们可以在这里秀出自己对X360的爱，或者对最近事件的个人看法，不过请注意不要言语过激。发邮件写信都可以，不过注明一下是写给全方位的哦！“360加工厂”是DIYer的天堂，如果你是高手，我会很欢迎你发来作品，我也会不定期刊登一些比较有个性的DIY作品，相信大家会喜欢的！

编辑360日记

你不是一个人！

突然发现，现在发售的游戏越来越多地加入了合作要素。比如现在网络上已经战得如火如荼的《COD4》，组队联网时的队友间配合就很重要。当然了，可能有人会说这个不是在CS时代就已经有了么？的确，这种合作历史已经很悠久了。不过最近让我感觉到最大合作乐趣的游戏就是《彩虹六号 维加斯2》了。

游戏刚到的那天一开始我还不知道，一直到中午吃过饭，看到Gouki兴冲冲地抱着X360冲向电视机我还没反应过来。最后还是飞行员跑来跟我说：“《维加斯》到了，你咋一点反应都没有？”这时我才明白过来，感情Gouki是去抢占有利地形了。我也没客气，抱着我的X360抢占了另一台电视，接着连上了局域网。一时间这个角落枪声四起，引来围观者无数，老编也饶有兴致地坐在旁边看着我们“反恐”。由于游戏做得比较专业，很多情况下要从不同的入口进入一个房间，我和Gouki甚至在进屋之前交流一下，制定接下来的战术，还真像那么回事儿。这时候的我们好像真的在进行一场反恐一样：你开门，我扔闪光弹，屋里有三名恐怖分子一名人质，进去之后先放倒哪个……

其实真正让我感到最开心的是对游戏的分享，能和爱好相同的朋友一起投入在一个游戏中。似乎很久没有这样的感受了。除了小时候和同学一起玩FC以外，更多的时候好像都是自己一个人在玩游戏。而现在，我又找回了那时候的感觉，一起玩游戏的感觉重新回到了我的心里，真的很棒。在网络如此发达的今天，有时候真的得物尽其用，玩游戏也好，干什么都好，不要忘记，你不是一个人啊！

[文：地狱伞兵　插图：木仙]



360大事记



如果说2007年最不容错过的几款大作有那些，那么不用想，《使命召唤4 现代战争》肯定会被归入其中。但是，也许有一些玩家并没有即时地在游戏发售时“做出反应”，导致自己错过了这样一款王者级别的游戏。所以，为了避免大家不幸与其失之交臂，Activision决定将游戏重新再版。新的《使命召唤4 年度游戏版》预定于今年4月正式面市。《年度游戏版》除了会包含原作的全部内容以外，还将赠送一个Xbox LIVE专用账号用以下载即将于4月推出的联机地图包。如果是单独购买这个地图包的话，则需要另外花费800个微软点（约合10美元）。当然，再版的包装和游戏封面都将与原先的版本有所不同，主要会突出本作获得的年度游戏大奖这一荣誉。虽然明显是在炒冷饭，但是从厂商赠送的一个Xbox LIVE专用账号来看，这次的“炒冷饭”还是有它厚道的一面啦。如果你没有体验到这款出色的作品，那么这次一定不能再错过了！



为了给4月29日与对手同步上市的《横行霸道IV》造势，微软已经开始了大规模的广告促销战，其中的一个重要推广手段就是，全球500台的《横行霸道IV》限定精英版X360主机！这台主机正面除了醒目的LOGO以外，还刻有一串醒目的序列号，用于纪念首次与对手同步发售该款游戏。遗憾的是，由于并非公开出售，因此普通玩家没办法直接购买到这台限定版X360，不过相信用不了多久eBay上就会有人把它拿来公开拍卖吧，有意收藏的玩家不妨从现在开始就留意一下。

这对于TVGAME玩家们可以说是一个振奋人心的消息！预定于今年11月在德国科隆举办的2008世界电子竞技大赛（WCG2008/World Cyber Games 2008）今日公布了将要进行比赛的游戏，而在去年上市的XBOX360独占大作《光环3》榜上有名。PC方面则回归了几款传统竞技项目，比如《母巢之战》和《冰封王座》。除了PC游戏外XBOX360游戏阵容在今年也格外丰富：《光环3》、《吉他英雄3》、《世界街头赛车4》、《VR战士5》。另外官方还增设了一个手机游戏比赛项目《Asphalt 3：Street Rules》。《光环3》啊，看着这个名字我都有想去参赛的冲动了，到时候看到WCG的《光环3》比赛冠军是“地狱伞兵”时，请大家不要吃惊哦，哈哈哈哈。



360拍案 因祸得福的幸运儿！



前段时间网上冒出来一个很郁闷的家伙，这位仁兄收藏的一台有着《光环》开发小组成员签名的X360主机在返修之后，签名被不幸抹去。当然了，这事换做是我的话，估计已经杀到微软返修中心去了。不过事情并没有这么结束，这个幸运的家伙因此得到了一份让全世界软饭都羡慕无比的大礼，那就是Bungie送给他的一份超级大礼包。

这个礼包中除了《光环3》角色可动模型、官方小说以及一些其他周边以外，最让人垂涎的当属那个布满开发小组主要成员签名的士官长头盔模型以及一张签有著名作曲家Marty O'Donnel大名的《光环3》OST……天哪！这小子也太幸运了吧！如果是我的话，现在估计已经开心得忘记肉是什么味道了。但是紧接着的一条消息开始让我不得不怀疑，这家伙是不是和幸运女神有一腿……

Bungie送给他的大礼估计还没有捂热呢，微软也摆出了一副“我错了，我要补偿你”的姿态，送出了一份让所有软饭为之停止呼吸的礼物！微软送出的这份礼物中，包含一台由Xbox小组、Bungie和《光环》开发小组原班人马签名，并由《光环》画师Luke McKay手绘士官长画像的全新X360主机，《鬼泣4》、《失落的奥德赛》、《彩虹六号：维加斯2》等价值数百美元的最新X360游戏5张，X360成就小组送出的汽车贴纸2张，X360游戏收藏夹1个……

好吧，这还没有结束，在这次的“送大礼”行动中，比尔大门亲自率多位高层冲在了第一线，送出了一块带有他们签名的X360面板！如果是我的话，估计这台主机会躺在专门订制的水晶柜中天天被供着，外面还要再加一层防弹玻璃……只可惜，这个人不是我。其实让我最不爽的是，这位老兄你说你收到这些东西就不声不响收下呗，竟然拍下来晒到网上了，想骗我们的口水是吧，告诉你！老子没流口水！我泪流满面了……





Bungie的实惠礼物

这份礼物是面向所有玩家的，那就是从3月25日凌晨2点开始（太平洋时间），《光环3》的英雄地图包将通过Xbox Live免费提供下载。不管是因为顾虑售价因素还是别的原因，当初错过机会而没有下载过这个地图包的玩家们，现在终于可以免费享受新地图包的乐趣了。

360卖场 射击名作《雷电》再生！



X360上诞生了自己的脑力游戏！这就是在Xbox Live提供下载的Arcade游戏——《脑力挑战》（《Brain Challenge》）。这款需要通过逻辑、计算、记忆以及形象思维等不同形式的训练，达到锻炼大脑各个认知区活跃思维的目的游戏已经开始提供下载，而玩家们只需要支付800点微软点数即可给自己的大脑做锻炼。



另外，对于音乐游戏的爱好者来说，《摇滚乐队》的追加新曲目一定明显更有吸引力。Serj Tankian的《Beethoven's C***》以及Paramore的《Crushcrushcrush》分别以80点微软点数的价格在Xbox LIVE上提供下载

不过接下来才是重头戏。SUCCESS公司宣布，预定于2008年3月27日发售的X360新作《雷电ACES》的免费体验版于3月18日在Xbox Live中提供下载，但目前仅限于金会员下载，银会员需要在一周后的3月25日方可以进行下载。

此次将发售的X360版《雷电》作品名为《雷电ACES（RAIDEN FIGHTERS ACES）》，是收录系列3款街机原作《雷电》、《雷电2》、《雷电3》的合集作品。这三款作品全都将是街机版的完全移植，并将对应Xbox Live分数排行，玩家可以与其他玩家通过获得的最高分数一决高下。此次提供的体验版玩家可以玩到三款作品的第一关，使用机体无限制，难度也可以在NORMAL、HARD以及BOSSRUSH中进行选择。

360成就犯 五花八门的开机成就！

这期的成就犯来给大家换换口味。想必读者们已经吃惯了从头到尾的“套菜”，今天来给大家换成“各地小吃”，品尝之后，还请多多对在下的“厨艺”指点一二啊。

所谓的“小吃”，实际上是指一些开始游戏后很快就能拿到的超简单成就，这些成就简单到什么程度？这么说吧，有些成就你不用做出任何操作就可以得到哦！下面就让我们来看看今天带来的这些超简单成就吧！

一般游戏

《荣誉勋章 空降兵》

GO GO GO	赖在机舱门口不跳伞，然后被人一脚踹下去，一个成就，5点
Greased Landing	完成一次出色着陆，5点
Jump Training	完成跳伞训练，5点
Flared Landing	完成一次通常的着陆，5点
Pop-n-Drop	蹲伏着，从一个掩体快速移动到另一个掩体后，5点

这里的第一个成就就是刚才提到的不用做任何操作即可解锁的成就，在训练任务站在机舱口不动。会感到浑身一颤，恭喜你，你被教官踢下了飞机。



《丧尸围城》

Portraiture	为10名幸存者拍照，20点

不要以为10名很多，实际上在游戏一开始的大厅里就有10名幸存者，一个个拍过来吧。

《变形金刚》

Transform and Roll Out	完成一次变形，10点
Pride of Brawl	破坏是霸天虎的本能，获得全部破坏技能，15点

别看这里说要获得全部的某某技能，实际上，你要做的就是尽情破坏，不知不觉中成就就解开了……

《山脊赛车6》

360°	在甩尾过程中让车身旋转一周，5点

《山脊赛车6》的成就有一点让人不太舒服，就是即使你完美地达到了解锁要求，也要等到比赛结束的时候才会解锁成就……

《VR网球3》

Custom Player Created	创建一个自定义球员，10点
R&R	在世界巡回赛模式下，适当地休息一下，10点

休息，休息一下，这个成就教育我们，身体是革命的本钱！打网球如此，玩游戏更是如此！

《托尼霍克极限滑板：美国精神》

The "New You"	去理个发，并且买一些新衣服，50点

这个……我想这个应该算是刺激消费的一个奖励吧……



《街头教父3 嘻哈偶像》

Represent Yourself	改变自己的签名风格，5点
Mixtape	在“我的播放列表”中播放“Def Jam Icon”，25点

这个，呵呵，软广告在游戏中出现又不是一次两次了，没什么好大惊小怪的。

《吉他英雄2》

Long Road Ahead Award	任意一首歌弹唱失败（简单模式下），10点
Extra Credit Award	看一遍制作人员名单，10点

说真的，这个游戏在简单模式下弹唱失败还是有点难度的……不信你可以试一试。

Arcade游戏

当然了，介绍完普通游戏我们也不能忘记Arcade游戏，考虑到能够玩到这些游戏的玩家群体比较有限，所以介绍得并不多，算是餐后甜点吧。

《战斧》

Cockatrice	骑上一只小龙即可，5点
Omni Character	用所有角色进行游戏，只要选择人物进入游戏即可，5点

就算第一个需要找到小龙，但是第二个成就只需要几个角色进入一下游戏，何乐而不为呢？



《百战天虫》

Worm Community	进行4人LIVE对战即可获得此奖励，20点

这明显是为了鼓励玩家多人同乐啊！

《剑刃风暴 百年战争》

Book of Swords	创建一名角色并存档，50点
Book of Horses	创建一名角色并存档，50点
Book of Bows	创建一名角色并存档，50点

建立一个人物存个档，即可得到成就150点，纱迦强力推荐！我就不说什么了，这个游戏的成就都好拿，而这个是最好拿的！

《忍者神龟》

Ninjitsu	直击打败三个敌人，10点

直击就是一击必杀的那种攻击，三下即可取得成就。这对于那个年代过来的玩家们，就像吃馅饼一样简单。



《重型武器 核坦克》

Big Red Button	使用一次核弹，10点

……好吧，其实乱用核武器是不好的行为，真的……

《魂斗罗》

Armory	取得四种强力武器，10点

先后取得四种不一样的武器就可以了，我就不说啥了。

不知道这次的“小吃”是否合大家的口味呢？其实这次只是介绍一些简单异常的成就而已，算是普及一下成就知识吧。如果喜欢追求全成就的成就犯们可千万不要试着去拿这些成就，因为以上游戏中大部分只是有一两个简单的成就而已。甚至有几个游戏还有难到让人发指的在线成就……如果因为无法完成全成就而让自己的记录中出现了未满成就的游戏……这可就得不偿失了哦。另外，正统游戏的前4款的成就获得方式收入了本次的影像光盘中，让玩家们更直观地了解到，这些成就如何容易。

博客公开XBLA新作 微软Xbox小组成员日前在博客上放出了XBLA版《斑鸠》的成就项目列表，算是先于官方确认了本作的存在。这的确是一种很另类的公开方式，而且并不能算官方公布。游戏共有12项成就，网上已经能偶找到详细列表。（实际成就内容可能会有调整）

Wii世代
Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



一转眼杂志都办到第200期了，时间过得可真是快。杂志三周年的时候我还是在上高中，五周年的时候我躲在大学宿舍里整天钻研GBA游戏，一转眼工夫自己坐在编辑部与大家齐心协力制作这意义非同寻常的200期纪念刊，感慨，感慨啊！

玩了《陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》之后，我现在真的非常期待《小国王与约束之国》，不过这是一款需要通过WiiWare付费下载的游戏，想要玩到的玩家需要使用Wii Points购买，这期的“Wii世代”就为大家详细介绍了怎么使用信用卡换购Wii Points的流程，有兴趣的玩家不妨关注一下喔。

Wii新闻聊天室

新闻导读

- 皇牌空战开发小组打造体感操作空战游戏
- 《马里奥赛车Wii》即将发售
- 任天堂WiiWare下载服务正是上线运行



诸位飞行员醒目，有好消息公布！一款由日本著名导演押井守作品《空中杀手》改编而来的同名模拟空战游戏将在Wii上点燃战火，而这款游戏的制作小组正是“《皇牌空战》系列”的御用开发团队“PROJECT ACES”。有如此强悍实力的游戏制作小组负责打造的本作，素质自然不会差了，期待，期待啊！



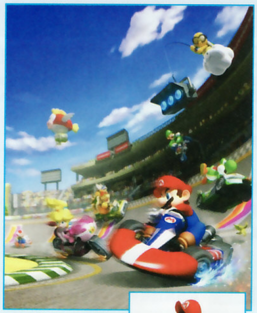
虽然我对飞行类游戏没什么兴趣，但感觉游戏的操作方式倒是还挺有意思。不过以双节棍遥控器的感应操作方式，到时候你还不得把飞机开到大海里面去啊！

外行了不是？就是因为有了双节棍遥控器的存在，才会模拟出真实的驾驶方式。以我的推测，双节棍手柄肯定会模拟战斗机的节流阀来控制速度，而遥控器正好当作驾驶杆，至于上面那堆按键的功能就更不用说了。

对了，据说这款改编自押井守电影的游戏，故事内容来自于小说家森博嗣的同名作品，其世界观是一个类似二战时代日本的虚构大陆。

你说的一点不错。游戏中的年代被定为类似二战时期的大背景下，玩家操纵的战斗机不再是今天那些频频亮相的喷气式战斗机，而是一些带有怀旧气息的老式螺旋桨飞机，比如当时日本的“震电”、美国的F4U“海盗”等等。一想到那仅仅用机关炮进行空战的场面，心情就无比激动！

你开你的飞机，我开我的赛车。我觉得眼下最值得关注的游戏还要数四月份就要发售的《马里奥赛车Wii》，那个方向盘的手感看起来不错，新增的摩托车和赛道让我越来越期待了。





是啊，最多支持12人同时进行网络对战，肯定是相当的热闹，而且还支持全球网络排名。

噢，对了，一提到网络，我又想起任天堂的WiiWare了。最近老任连续公布了好几款首发上线游戏，除了之前已经知道的《马里奥医生&细菌扑灭》以外，还有《俄罗斯方块》、《星际战士R》、《小国王与约束之国 最终幻想 水晶编年史》、《轻松乒乓球Wii》和《家中无限气泡垫Wii》等9款游戏。尽管都是一些热闹的小品级游戏，但都具有很高的游戏趣味性。



相比那些拥有庞大复杂世界观和操作系统的大制作游戏来说，我认为这些小游戏最大的优点就在于可以随时拿起来就玩，有事的时候又可以立刻放下，用不着占用大块的时间。我已经去任天堂官方网站查过了，下载这些小游戏的费用还是可以让人接受的，基本维持在500～1500点Wii点数范围之内，按照1点Wii点数售价1日元来计算，购买一款WiiWare游戏的价格最多也就等同于100元左右的人民币，比起普通的Wii游戏来说要便宜很多呢，有兴趣的玩家可以考虑入手试试看哦。



Wii八卦一箩筐

复活节前出妙招，Mii版耶稣作广告

之所以用这个标题，只是想吸引一下大家的注意力。不过，人家美国的教会可真的搞了这样一个吸引教友的活动。位于旧金山的Mission Bay教区为了能够让更多的人来参加教会组织的复活节活动，已经开始利用耶稣的Mii造型来布道了，教会的工作人员将如此造型的耶稣贴到了教会网站上。对于经常摆弄Mii频道的玩家来说，这样一个Mii版的耶稣显然是无法通过正常手段在Mii频道中制作出来，将神圣的耶稣打扮成这副模样自然是另有他意。事实上，这种做法无非是想借用一下Wii在美国的火爆人气。



把《大乱斗X》穿在脚上



《任天堂全明星大乱斗X》在全世界范围内的热销足以说明玩家对这款游戏的认可程度。为了表达对这款游戏的感情，许多玩家都搞出了不少名堂，来自美国的Joseph Colon就是这样一个人。为了给这款获得“任天堂销售速度之最”的游戏进行庆祝，这位哥们儿将自己购买的一双耐克Air Force 1s运动鞋进行了大幅度改造——在鞋的上表面空白之处绘制了一整套任天堂游戏角色造型。不过，在佩服Joseph绘画技术高超的同时，我们还得跟他提个醒：千万别把这双鞋泡在水里！



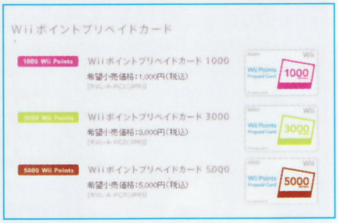
又见兼容问题　继日版《任天堂大乱斗X》出现的兼容性问题之后，发售不久的美版同样出现了兼容性问题。不过，如此一个小问题并没有削弱玩家对游戏的热情，这也算是这款人气大作创下销售最速纪录后的一个小小的插曲吧。

实战！Wii 点数换购全方位解读

截稿前，任天堂筹备已久的WiiWare付费下载游戏正式启动了。这个旨在发掘Wii主机网络机能和新形式游戏销售方式的计划势必会成为任天堂今后的一大游戏运作手段。虽然我们目前看到的游戏还仅仅是一些内容较为简单的趣味性游戏作品，但也应该看出，只要时机成熟，任天堂也将会参考微软和索尼那样为Wii平台上具有网络对战模式的游戏追加全新资料的下载内容。对于广大玩家来说，这样的下载内容自然也是不容错过的。在此，我们就专门针对WiiWare付费下载进行全方位的讲解，如果你对这种全新的游戏购买形式还不够熟悉，那么就仔细阅读以下内容吧。

什么是 Wii 点数?

Wii 点数，即 Wii Points，是任天堂为本公司的 Wii 主机所设置的代购用虚拟货币，同微软的 X360 主机的情况类似，Wii 点数仅能在专门的网络交易中进行支付。在 WiiWare 之前，任天堂已经针对 Wii 主机开通了虚拟主机游戏的付费下载业务。不论是虚拟主机游戏还是全新的 WiiWare 付费游戏，均需要通过支付 Wii 点数来购买。此外，任天堂还会不定期增加一些频道，其中的一部分频道同样需要支付 Wii 点数才能使用。



如何购买 Wii 点数?

Wii 点数的购买方式主要有三种：通过信用卡支付购买、通过手机付费购买以及通过到日本国内专门的任天堂游戏产品专卖店去购买充值卡。对于国内的玩家来说，实现后两种购买手段显然难度较大。首先，日本国内所适用的手机网络营运商并没有面向日本以外的国家和地区开通此项付费服务；其次，绝大多数的玩家没有机会到日本本土去购买充值卡。所以，只剩下信用卡支付来购买 Wii 点数的办法了。



购买的具体步骤

PART1 办理一张信用卡，只要是 VISA 和万事达卡均可以用于支付购买 Wii 点数。

PART2 让自己的 Wii 主机获得稳定的网络连接。关于 Wii 主机的网络接入方法，本栏目已经多次提到，此处不再赘述。这里需要提醒大家，由于国内的网络质量问题以及一些其他方面的原因，从中国国内连接任天堂官方服务器的速度十分缓慢。想必一些玩家朋友都有过这种体验。为了能够在最大限度上获得较好的数据传输速度，家中接入有高速光纤自然是最理想不过了，否则那慢到令人发指的下载速度绝对会让你欲哭无泪。



PART3 启动 Wii 主机并接入网络，然后在主菜单界面点选进入购物频道（Wii ショッピングチャンネル），随后在图中所示位置依此选择进入，完成 Wii 点数的购买支付。

注意 为了安全考虑，任天堂官方对 Wii 的用户进行了购买限制。每一台 Wii 主机的 Wii 点数保存上限为 10000 点，也就是说，用户一次最多只能购买 10000 点。

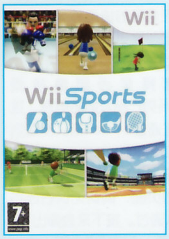
专题 全民健身大行动



因为过春节，所以有了回家的机会；因为回家，所以有了胡吃海塞的可能；因为胡吃海塞，所以腰间长出了严重影响本人审美观的游泳圈。

减肥————！这是我春节过后回到编辑部的第一个大目标。为了能够实现这一计划，我翻箱倒柜地把那些陈年游戏全都翻了出来，经过一番对比实验之后，将几款减肥效果比较明显的游戏罗列在此。像我一样计划通过 Wii 来健身的朋友，赶快过来看吧。

《Wii Sports》



健身度	★★★☆☆
投入度	★★★★☆
锻炼部位	上半身

这款首发游戏包含了网球、棒球、高尔夫、保龄球、拳击等五个运动项目，游戏的最大特点是操作极易上手。《Wii Sports》中的五款小游戏可以对人的判断力、平衡性等方面进行专门的强化训练。通过频繁挥动手柄，玩家在不知不觉中就已经大汗淋漓了。

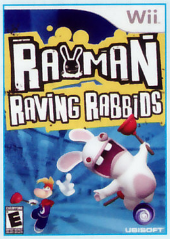
《马里奥与索尼克 北京奥运会》



健身度	★★★★☆
疲劳度	★★★★☆
锻炼部位	手臂

《马里奥与索尼克 北京奥运会》这款游戏虽然是以奥运为主要卖点的，但不可否认的是，游戏过程中对玩家的操作要求还是比较高的，高频率挥动手柄的操作方式很容易令玩家感到手臂酸痛，但这种做法却间接令本作成为了一款效果良好的健身游戏。

《雷曼 疯兔危机》系列



健身度	★★★☆☆
搞笑度	★★★★★
锻炼部位	手臂、腹部

虽然这款游戏的卖点在于猥琐搞笑的兔子们。但不可否认的是，游戏中的绝大多数项目都需要玩家高频率挥动遥控器。在被这群兔子逗得前仰后合的同时，已然达到了健身的目的。当然，得到锻炼的部位不仅仅是双臂，还有笑疼了的肚子。

《Wii Fit》



健身度	★★★★★
平衡度	★★★★★
锻炼部位	全身

《Wii Fit》的全部内容均是围绕家庭健身来编排的，只要跟随其中的虚拟教练进行练习，就能够获得通常情况下只有在健身中心才能实现的健身效果。练习者可以通过这款软件让自己的全身肌肉和骨骼得到全方位锻炼，这是其他游戏所无法做到的。

《大金刚 喷射木桶赛》



健身度	★★★★☆
疲劳度	★★★★☆
锻炼部位	手臂

利用敲鼓的动作来进行竞速游戏，如此别致的操纵方式恐怕也只有《大金刚 喷射木通赛》才会具备了。游戏过程中，玩家需要一刻不停地抖动手中的双节棍遥控器，不论是加速还是转弯全都要依靠高频率挥动手柄，真是想不健身都不行啦。

《我们爱高尔夫》



健身度	★★☆☆☆
投入度	★★★★☆
锻炼部位	手臂、腰部

通过肢体模仿的方式来让玩家体会高尔夫运动是《我们爱高尔夫》的最大特色，从瞄准到挥杆的全程动作都是由玩家通过模拟现实中打高尔夫的动作来完成的。游戏本身对操作的要求和细节的把握较高，，比较考验玩家的动作协调性，体能的消耗量比较适中。



其实，只要善于挖掘，Wii 上的很多游戏都可以帮助我们锻炼身体。比如原本属于益智游戏的《穿越迷路》，比如以美女为卖点的《御姐武戏 革命》，比如最近刚刚推出的《世嘉超级明星网球》。

Wii 新频道开通 3 月初，任天堂官方宣布，全新的“电视之友频道”（テレビの友チャンネル）正式开通。购买这个频道后，Wii 用户可以获得预定电视节目等一系列服务，并且通过 Wii 遥控器遥控操作电视节目的切换。

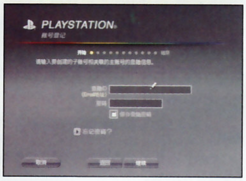




上期在这里做了小广告之后，有好多读者在PSN上把火云加为了好友。不过由于上线的时间段可能和大家不大相同，到现在也没能联机成功，不过通过发信息还是能很愉快地与大家进行交流，算是弥补了这个小小的遗憾。PS3的系统版本升级也不断在完善网络方面的服务，希望HOME开通之后能为我们提供更好的交流场所。

上期在这里为大家推荐了《如龙 见参》后，有不少人追问火云，宫本武藏究竟怎么了。本期的DVD中就为各位奉上了该游戏的剧情欣赏，影像里可是包括了游戏的终极剧透哦。

如何注册PSN账号



要进入PSN，首先要为自己注册一个新账号。在XMB菜单“PLAYSTATION Network”中选择“注册PLAYSTATION Network”。按照界面中提示的各项步骤完成注册：

一、账号注册。要创建一个新账号选择第一项，第二项是针对要使用已有账号作为主帐号创建子账号的用户注册。选择第二项后进入子帐号注册界面，与下面的流程大同小异，就不具体叙述。

二、登记步骤。在这一步可以阅读隐私政策，可直接点“继续”按钮进入下一步。

三、为新账号持有人输入信息。这是最关键的一个步骤，首先是“居住的国家/地区”选择，该项将决定玩家所在的服务器位置，如果你要注册日服，就选择日本。不同的服务提供的下载内容都不一样，其中日服会经常提供日式游戏Demo，美服经常提供美式游戏Demo，欧服有许多官方游戏主题、高清电影预告片，澳服与港服还提供不少高清MV，可以有针对的进行注册，喜欢追求完美的朋友就不要嫌辛苦挨个服务器注册吧。选择所在地后，下方的语言选项将发生改变，会根据所在地筛选语言，如果你选择的是日服，那么语言将只有日文可选择，如果你选择的是港服，就会出现中文选项，并且接下来的页面选项也都将变成当地语言。最后输入出生日期进入下一步骤。

四、选择创建账号种类。第一项为主账号，第二项为子账号。其中主账号是能利用PSN服务的标准账号，需达到一定年龄以上的登录者方可建立。主账号拥有可设定子帐户的电子钱包使用上限额、视频聊天的使用限制等权利。子帐户则没有年龄限制，即使是未成年人也能够使用。子帐号需在主账号的监督下使用，子帐户无法新建电子钱包。购买需付费商品或服务等时，仅能使用主账号的电子钱包支付。主账号不存在时，也无法建立子帐户。主账号与子帐户的使用条件因国家、区域而异。

五、阅读服务条款。下拉阅读完毕后，选的“同意”选项框进入下一。

六、填入账号信息。在输入框中依次填入：登录ID、密码、密码确认、密码提问、密码提问答案。如果要让系统记住密码，请勾选密码下方的复选框。其中登录ID必须是玩家的E-mail邮箱地址，一个邮箱只能注册一个PSN的账号（使用国内的邮箱也能够通过检测）。建议玩家填写真实的邮箱地址，以便能够接收到PSN提供的邮件信息。

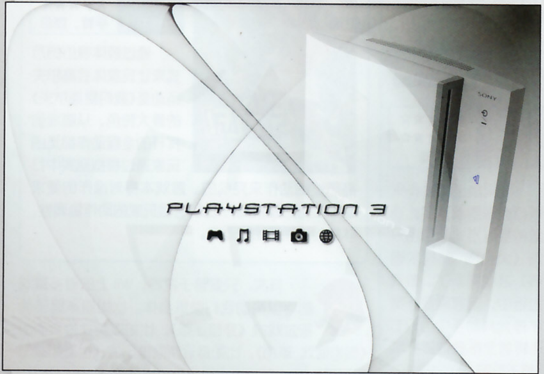
七、输入在线ID名称。这个ID和刚才的登录ID不同，它是要在PSN上公开的昵称，将会被显示在聊天列表、好友列表中，一旦设定就不能再变更。

八、填入真实个人资料。接下来的两步是要求玩家填写真实的个人资料。第一页是填写姓、名和性别，可以随便填。第二页要求填入真实的地址及邮编信息，地址有三行的文字空间，随便填的话只需要填第一行即可，下面的城市等必须与邮编信息相符才能通过，除了欧服全部填入none可通过外，其他服务器可以通过百度和谷歌等搜索引擎查询到邮编与地址填入。

九、电子钱包。用以购买PLAYSTATION Store上各种商品的电子账户，填写支付电子钱包的信用卡信息时要尤其谨慎，并且信用卡需要能够支付相应地区的货币种类能力。如果现在就想创建电子钱包选择第一项，直接跳过该步骤选择第二项。

十、选择是否愿意接受PlayStation系列产品及服务信息，这些信息日后将通过E-mail形式发送到你的登录ID的邮箱中。

十一、注册完成。首先会进入确认账户信息的页面，确认无误后选右边的选项确认通过。接下来会弹出“创建成功”的页面，点按钮进入下一步。最后选择一个个性化的个人头像吧。OK，注册完毕。





PLAYSTATION Network简介

PLAYSTATION Network（简称PSN）是索尼为PS3创建的一套独有的网络服务系统。与X360上的Xbox Live相似，PS3用户可以通过PSN进入PLAYSTATION Store商城下载游戏试玩、游戏主题、PS经典游戏、高清MV等丰富的内容，部分需要付费下载的内容是通过国际信用卡或PSN点数来支付，其中PSN点数目前可以方便地在网络商店上购买充值；也可以与世界各地的好友进行文字、语音甚至是视频聊天；更重要的是，PS3所有的网络联线游戏在PSN上均免费为所有用户开放。值得注意的是，要想使用PSN的功能，玩家必须保证目前PS3的系统版本是最新的，否则会出现升级提示信息。



如果要注册不同服务器的账号，可以在XMB的“用户”菜单中选择“创建新用户”，然后再重复以上步骤注册新的PSN账号。

未满12岁的儿童建立子帐号，需由主账号的登录者新建。正确执行登录作业后，通知邮件即会传送至主账号登录ID所在的邮箱中，由主账号所有者使用电脑完成登录。登录ID（电子邮件地址）与密码永不公开，保管时请注意勿让他人知悉。一位使用者仅能建立一个账号。若想建立复数的账号，请新建使用者账号。

潜龙谍影提供下载 今日PSN日服上又放出了大批PS游戏的下载，其中就包括了《潜龙谍影》，喜欢的玩家可以花600日元把它下载到自己的PS3或PSP之中。

多罗电视台

《GT赛车5 序章》美版发售日及细节公开

SCEA近日宣布，万众瞩目的顶级竞速游戏《GT赛车5 序章版》的美版预定于今年4月15日正式推出，游戏依然将分为BD零售版和PlayStation Network下载版两种形式发售。游戏中将有包括法拉利599、日产GT-R等在内的超过70辆的经典名车和6条实地取材制作的逼真赛道登场，游戏支持最多16人同时在线联机和2人分屏对战。除此之外还设置有漂移模式和赛车改装调节模式以满足玩家的不同需求。



本次美版中最让人惊喜的就是加入了法拉利F2007赛车，凭借GT开发小组的实力，赛车建模的精细程度已经达到了真假难辨的地步。全球《GT5P》的玩家都将能够在新车商店中以200万点数的价格购买这辆终极座驾，当然使用它来进行比赛，几乎等于在作弊。SCE工作人员在博客中表示，他们现在每天都要在办公室里体验F1的速度，听着2.4升V8引擎在转速接近20000时的轰鸣，几乎要飞起来的感觉。

小岛秀夫解释《MGS4》为何容量达50GB

Konami官方日前在一次零售商联系会议上对外确认，PS3游戏《潜龙谍影4》的容量达到50GB，甚至用光了一张BD光碟的存储容量。对此说法外界颇有微词，也有人认为Konami这样说有故意夸大之嫌。

事实上针对《潜龙谍影4》游戏容量的问题，本作制作人小岛秀夫之前在接受记者采访时就曾经提到并做出了解释。这是由于身为游戏制作人对于游戏质量的要求永无止境，而具体到《潜龙谍影》身上，容量增加主要是由于其系列大结局的特殊身份。

“我之前曾经说过，这次的作品将是系列的完结篇，必须把之前所有遗留的问题和谜团汇总并予以解答。也正是因为这样，游戏的容量之大可是不能小看的。”小岛秀夫说道：“到目前为止虽然只公开了中东这一个场景的游戏演示，但在正式版中将有机会转战许多个国家。”

他继续补充道：“迄今为止推出的‘《潜龙谍影》系列’游戏，如果是把游戏舞台设置在某一个地区，那么自始至终也不会发生太大变化，但这次情况完全不同。整个游戏是以章节的形式来划分的，因此就有了将游戏流程几等分的概念。”

本期红榜 LEADERBOARD

前不久Capcom一口气公布了2款PSN下载游戏，这3款游戏可都是当年鼎鼎有名的街机大作：

1942 联合打击



相信20岁左右的玩家对这款游戏一定不会陌生，这款保留了原作精华的游戏将会以炫目的3D效果出现，并且会有双人在线合作模式，现在玩家终于可以拉上当年的老友一起体验这款有着24年历史的游戏了。《1942 联合打击》基本上和之前的版本是用一个游戏，仍然采用了俯视的射击视角，不同的是游戏会以宽屏的形式进行。

战场之狼 战地突击队3

玩家拿到游戏后几乎不需要上手时间，一切都是那么熟悉。游戏有三名主角，分别是灰发的海军Wolf、会投掷匕首的Fox和爆炸专家Coyote。



玩家可以操纵任何一名角色直接驾驶战车，当两名玩家合作时，可以由一名玩家负责驾驶，另一名负责用机枪射击。除此之外，游戏中还会有连击的奖励系统，当你连续射击敌人而不受伤时就会不断的累计Combo数。游戏中有很多敌军的炮塔或式战车，你都可以拿来利用。

近期关注 HOTSPOT 升级，补丁！

2.20升级在即

官方在进行了2.17升级没两天便再次公布，PS3将在3月底更新系统版本2.20。在升级后PS3将追加新功能“Blu-ray Disc Profile 2.0”，简称“BD-LIVE”。BD-LIVE可以允许使用者下载电影的制作花絮，额外场景，预告短片，电影字幕等，这些都可以传送到便携设备上。图片以及手机铃声的下载也可以进行。同时BD-LIVE里提供电影改编游戏的下载服务以及对战服务。

除了BD LIVE，PSP和PS3的联动性能进一步加强，PS3的电影和音乐自选播放列表可以下载到PSP；PSP也可以作为PS3播放音乐的遥控器使用播放再继续能力，PS3会记忆DVD或BD电影的播放，即使把碟取出，下一次放入时也可以从上次停止的时间。继续播放PS3的网页浏览器升级，浏览速度增加，网页上直接连接的视频影像可以播放。超过2GB的DivX和WMV文件可以播放。系统设定的视频设定里，增加消除噪音选项。

PS3系统进行2.17版本升级



SCE于2008年3月13日起开始提供PS3主机新固件版本2.17的升级，2.17的主要更新机能如下：

1. 改善了部分PS3游戏运行的稳定性。

2. 追加了可以安装在硬盘的PS2游戏软件(追加可安装游戏为《信长的野望Online 争霸之章》)。

《铁拳 DR ONLINE》开始升级

2008年3月18日《铁拳 DR ONLINE》开始进行免费升级，只要玩家连接上网络并进入游戏，系统就会自动提示玩家是否进行升级。完成在线升级后按PS键推出游戏，再次进入即可体验升级后的游戏版本。此次升级后将新增加名为“PICKUP MATCH”模式，该模式中玩家可以自由输入对战对手的条件，然后通过网络与搜索到的玩家进行1对1对战，并且不限制对战局数。假设中途对手主动退出，电脑会接着按照之前的条件自动搜索新对手。





另外，升级后本作将对应P S 3“DUAL SHOCK3”手柄的振动机能。作为新要素，还能够输入/显示玩家创建的房间名，玩家可以在房间名中表明“初级玩家限定”或者“XX角色限定房间”等入室条件。

编辑视点

PS3终于升级系统了，不过与大多数玩家期待的不同，本次的更新基本没有什么实质性的变化，只是改善了部分游戏运行的稳定性和增加了一个可安装PS2游戏，而且第2条基本可以忽略掉……本次的更新让人失望倒谈不上，可能是玩家期待的东西太多，有一些落差。各位更新后的玩家也别急，HOME会有的，而且会很快有的。倒是最近PS3游戏不断放出的补丁让人惊喜，《铁拳DR ONLINE》不必多说，欧美的一些游戏也开始纷纷放出振动补丁。最重要的原因就是DUAL SHOCK3刚刚在欧美开卖，已发售的游戏中对应振动会越来越多，喜欢美式游戏的玩家最近不妨多多上网关注下，说不定哪天自己手中的游戏就放出了振动补丁。

为我所用 PS3版的《虚幻竞技场III》官方开放能够使用PC版的MOD，所以便有了大批制作精良的MOD供玩家选择。今日国外又放出了士官长、马可斯等X360主机上的超级英雄等，感兴趣的玩家可以找来一试。



胜负师：这次的自由谈特大号虽然有5页篇幅，但这一次我想改变过去增加篇幅就等于增加文章数量的做法，只准备了两篇作品，希望能让各位读个过瘾。对“无双”各代都颇有研究的罗炜在《无双十强》中总结了《真·三国无双》全系列的十强角色，文风一改过去的插科打诨，是篇比较正统的文章，算得上是篇小型特企。从他对角色性能如数家珍的评价中，我们也可以看到“无双”系列在系统方面的七年变迁，对“无双”有爱的玩家自可慢慢感受。而在《落伍者的呓语》中，作者由一款现在看来不怎么时髦的游戏《伊苏》，慢慢谈到了游戏乐趣、心情、心态等问题，对于玩家来说也算是切实相关，看一看，想一想，也无妨。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

无双十强



不久前，有一位网友在国内某“无双”论坛上发起了一项“评选《真·三国无双》系列十大强人”的活动，这一话题激起了老玩家们的浓厚兴趣，进而形成了热烈讨论。可惜由于发起者对“无双十强”的定义表述不清，造成概念模糊，所以有些人是以角色在某一作中的最佳表现为评选标准，比如《真·三国无双2》里的小乔，而另一些人则是以角色在全系列中的综合素质为评选标准，比如从《真·三国无双2》到《真·三国无双4 猛将传》都是一线强人的魏延。

我的评选标准其实比后者有过之而无不及，可惜当时正在攻略《真·三国无双5》的我对这款“无双”系列最新作了解得还不够全面，所以没有在那场讨论中提出自己的“十强”排名来。之后一个多月断断续续地收集了一些玩家感想和演示影像，再加上自身的实践和系统的总结，终于鼓捣出一份“十强”名单来。在此抛砖引玉，以供有兴趣者参考，还望诸位同好多加指正。

龙战于野　赵云



《真·三国无双2 猛将传》

★★★★

通常攻击的出手速度和判定范围都中规中矩，胜在动作流畅，没有明显破绽，可作为扫兵清场时的主力技。破防C1出手快且范围广，距离和提前量都很好掌握。装备Unique武器“豪龙胆”以后C5附加炎属性，将敌人挑空以后可用C6追打，然后在C6最后一击出现前发动“无双乱舞”，可以轻松打上20连击，哪怕是在“最强”难度，敌人被烧掉的体力也相当可观。

《真·三国无双3 猛将传》

★★★☆

因为炎属性的烧血速度在本作中有所减慢，所以C5的使用频率也受到了影响，好在装备“雷玉”以后C4变得相当地安全和稳定，可以轻易压制与亲卫队协同作战的敌方将领。在本作中赵云原本就很优秀的群战能力因此进一步得到增强，但是由于Unique武器“逆鳞”带有“青龙胆LV18”，大幅延长了“真·无双乱舞”的技能冷却时间，使得赵云与敌将单挑时的伤害输出速度明显降低。

《真·三国无双4 猛将传》

★★★★

新增的Evolution攻击再次增强了赵云对敌兵群的优势。“阳玉”和“飞龙甲”的加入使得C4变得更加安定，“真·无双乱舞”收招时的升龙气旋使得玩家不装备“炎玉”也能够依靠浮空追打给予敌人持续而稳定的燃烧伤害。“豪龙胆”附加体力、无双、攻击、防御和Charge，堪称赵云有史以来最好的Unique武器。装备与招式的全面强化协助赵云重返四星阵营。

《真·三国无双5》

★★★★★

出手速度、攻击范围和属性发动都无可挑剔的前三方，对单体性能还算不错的短按强攻击，覆盖面大得惊人的强反击，对敌单体黏着性极佳的“无双乱舞”，能够大幅提升无双增加速度的“斗志”，有“延长”、“猛进”和“破甲”增强威力的“神速”连攻击……在本作中赵云的动作模组和技能配置都是上上之选，在“修罗”难度六星关卡也能够正面硬扛如潮水般涌来的敌将群，难怪有网友称其为“肉搏战综合最强”。

仁君大德　刘备



《真·三国无双2 猛将传》

★★★

同时拥有攻击范围覆盖全方位的C6和不浮空的“无双乱舞”，倘若单凭招式性能排座次，刘备绝对可以挤进四星军团。只可惜“真黄龙剑”和“龙神剑”都是一不加攻击力二不加无双增加量三不附带强力属性（斩/炎/雷）的绝世“好”剑，既不能发挥地面推进型“无双乱舞”的威力，又无法提高“无双乱舞”的使用频率，结果“大耳贼”硬是被烂得掉渣的Unique武器拖下一个等级。

《真·三国无双3 猛将传》

★★★★★

拜新系统所赐，武器、属性和招式都得到了全面强化。虽然“蜀王”还是不加攻击力和无双增加量，但是本作的道具累积效果以LV20为上限，所以有LV20的“白虎牙”和“活丹”足矣。“雷玉”增强了C6的安定性，“斩玉”则加快了无双增加速度。在本作中敌将对不浮空的“无双乱舞”不再具有反击意识，地面推进组集体“爆种”，咸鱼翻身的刘皇叔自此入围“步战三强”。

《真·三国无双4 猛将传》

★★★★

“阳玉”让玩家在使用C6时再无后顾之忧，“乱舞极书”使“无双乱舞”的暴力程度更上一层楼，只恨“真黄龙剑”再次拖后腿，攻击、无增和Charge一样都不加。去赤壁刷一把附加“攻防移增”的“黄龙剑”来凑合着用吧，又没有百人斩送“觉醒

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

印"的福利……唉，真是"食之无味，弃之可惜"啊！

《真・三国无双5》

★★★★★

在本作中刘备的连攻击速度极快，装备"雌雄一对剑"以后当连舞等级升至∞时攻击范围大得超乎想像。武器因为是双股剑的缘故，连击数很高，"一闪"的发动几率也随之增加。技能面有"斗志"，配合特殊技"齐射"的辅助技能——"雷矢"和"速射"，在关键据点和敌军本阵能够很快地蓄满无双并且牵制敌将。"无双乱舞"的黏着性极佳，敌将中招后不易倒地，浮空后也很难受身，从而保证了伤害输出的稳定性。结论：毫无争议的S级强人。

月映龙潭



《真・三国无双3 猛将传》

★★★★

诸葛夫人之所以在本作中被玩家誉为"女版吕布"，主要是因为她的C6拥有不亚于吕布C3的攻击范围，虽然旋转次数比吕布少两圈，但是属性却能多发动一次。装备"斩玉"的话，一整套C6打完，周围的敌兵就死得差不多了。"无双乱舞"的动作也与C6相似，攻击范围在浮空型"无双乱舞"里也是数一数二的，无论是用以解围，还是融入连招，清场效率都是一级棒。

《真・三国无双4 猛将传》

★★★☆

排名下滑的原因主要有三点："斩玉"被"阴玉"取代，Unique武器"湖底苍月"不加攻击和无增，"真・无双乱舞"的收招动作有明显的破绽。虽然月英还可以靠炎属性C6点火再接"无双乱舞"的方式给予敌将大伤害，但清场速度终究不如前作，遭受敌将攻击时用"无双乱舞"来解围也不再有前作那么好的效果。

《真・三国无双5》

★★★★★

连舞等级提升到LV3以后月英射出的弓箭就带有贯通效果，一支箭可对多名敌人造成伤害，配合"斗志"，无双蓄得很快。"无双乱舞"发动后，一次攻击射出五支箭，每支箭都有可能带"一闪"，五箭全中的话，"一闪"发动率也高得惊人，我在合肥新城练级刷马时就经常看到孙权在还剩不少体力时突然暴毙倒地。只要能够与敌人保持一定距离，"精灵双弓"模组就能从容射杀一切强敌。就算陷入重围也不必慌张，月英有"开书"，特殊技是"齐射"，辅助技能有"连射"和"大矢"，尽可在漫天箭雨的掩护下安然脱身。

正义之枪



《真・三国无双2 猛将传》

★★☆

去年曾有网友撰文点评"无双"系列十大奶主神兵，本作的"龙雷骑尖"和"龙骑尖"分别荣膺冠军和季军。马超的弓防御力原本就不高，偏生这两把武器都不加防御力和弓防御力，所以哪怕是"困难"难度的弓弩部队，都足以让"马Monkey"胆战心惊。而他的"无双乱舞"亦非地面推进型，在"最强"难度下甚至连三五成群的弓弩部队都无法迅速击破，可谓"攻防皆弱"。

《真・三国无双3 猛将传》

★★★★★

马超+绝影镫=马上超人，马超+绝影镫+双龙尖=马上超级赛亚人。我曾与一位玩友以实战辩强弱，他选马超我用吕布，决战场地选在"达人"难度的虎牢关歼灭战。没想到通过时马超的击破数竟然比吕布多出将近两百人。而那位玩友的获胜感言，则让我至今都记忆犹新："什么步战三强，在我家孟起面前，通通都要败呀！"

《真・三国无双4 猛将传》

★★★★★

在前作中，下马步战的马超甚至连赵云都不如，但自打有了"飞龙甲"，蜀国那帮长枪党里就没人镇得住他了。拉开距离，提前出手，第三方切入敌群，两记横扫一记纵劈以后接阳属性C6，无双蓄满就用"真・无双乱舞"给敌将点火，收招以后继续挑空追打。假如没有蓄满无双，那就小跳取消硬直，然后一记Jump Charge杀出重围。"百花丛中过，片叶不沾身。"全程步战不觉醒无护卫过"修罗"祁山也是不在话下啊！

《真・三国无双5》

★★★

特殊技的辅助技能"看上去很美"，有"延长"和"猛进・极"，可惜"神速"连攻击实在太渣，只能用来赶路，或者骑马撞人。有玩友说马超骑着冰属性且习得"突破脚"的军马在"神速"状态下能够秒杀敌军总大将，尚未证实，姑且信之。好在马超的连攻击和强反击还算不错，技能盘上又有本作三大强力技能中的"斗志"和"大喝"……唉，有爱就有得救。

为将五德



《真・三国无双2 猛将传》

★★★★☆

通常攻击除了第三刀以外，其余五刀都是斜劈横斩；"无双乱舞"不浮空，且范围极大；C6的升龙气旋具有360度判定；装备"龙神钩镰刀"以后C5附加炎属性；武器自身还附加攻击力、弓防御力、无双增加量和攻击范围等实用能力。扫荡群敌、速杀箭手、点火烧将、混战厮杀皆有强招可恃，张文远真不愧是曹魏集团除"三绝斩"以外的最强猛将。

《真・三国无双3 猛将传》

★★★★☆

通常攻击第三方的历史遗留问题因为C3的改良而基本得到解决；C6的升龙气旋因为"雷玉"的增加而变得更加暴力；敌将对地面推进型"无双乱舞"不再反击的设定为张辽赢得了"合肥杀人魔"的威名。惟一的遗憾是"神龙钩镰刀"附加了个"青龙胆LV17"，再加上"活丹"在本作中的效果大幅减弱，无双增加速度已远不如前作。

《真・三国无双4 猛将传》

★★★★

因为攻击可转向的缘故，C3的性能进一步得到增强，对防御中的敌将亦可兜后打背。虽然"雷玉"被取消，但是借助"炎玉"和"飞龙甲"，C6既可卷兵蓄无双，又能点火烧武将，在招式层面得以重塑《真・三国无双2 猛将传》时代的辉煌。可惜本作"修罗"难度补给紧缺，Unique武器"黄龙钩镰刀"又不加防御，张文远以往"先登陷阵，直前急击"的悍勇战法已不为时代所容。

《真・三国无双5》

★★★☆

张辽的连攻击第一击即带属性，双手武器也提高了"一闪"发动几率，强攻击出手快，最后一击震地波范围极广，"无双乱舞"比赵云还要黏着稳定，单看动作模组，可谓勇猛稳健，但在"修罗"难度总是要陷入苦战，而问题就出在技能盘上。"神速"的冲刺攻击及辅助技能与马超相似，既无法靠"分身"和"破甲"来提高伤害输出，又没有能够使无双增加量上升的"斗志"，这在"无双就是一切"的"修罗"难度下简直就是致命的缺陷。

读者200寄语 herow：6年，说长也不长，说短也不短。从15岁到20岁，在UCG陪伴我度过的两千多个日日夜夜里得到了什么，又失去了什么，只有自己才能体会。一晃眼，UCG就已经200期了，在这里，祝福她越走越好……

武者之道



综合评价★★★★★

《真·三国无双2 猛将传》

★★★☆

通常攻击的性能尤胜张辽，“无双乱舞”的范围亦更胜一筹，奈何C6出招太慢，极易被中断，在动作层面，徐晃与张辽各有所长，难分伯仲。可惜“白虎牙断”既不带属性，附加能力也不如“龙神钩镰刀”全面，致使弓防御力偏低且无双蓄积缓慢，这两个问题在“最强”难度下都难以回避。好招式被烂武器拖累的失意人又多一名。

《真·三国无双3 猛将传》

★★★★★

C3修改为“无双乱舞”简化版，且能发动两次属性，招式性能彻底胜过张辽。“白虎牙断极”的附加道具与“神龙钩镰刀”一模一样，只是“青龙胆”和“活丹”各低一级。在《真·三国无双2》及其资料篇中抑郁已久的“白骑士”终于以微弱优势战胜“杀人魔”成为魏国最强武将，并凭借攻击次数不再受限的“无双乱舞”入围“步战三强”。

《真·三国无双4 猛将传》

★★★☆

赵云凭借本作新增的Evolution攻击变得更强更稳，然而并非所有人的Evolution攻击都能发挥到“如虎添翼”的效应。在插入两记攻击范围仅为前方120度的斜斩以后，

徐晃在使用通常攻击时被敌人“两肋插刀”的几率大幅上升，不使用通常攻击的话，对敌群又没有大范围吹飞技可用，进退两难，所以要扣掉半颗星。前作的杀手锏“无双乱舞”被修改为浮空型，实力大减，还得再扣一颗。

《真·三国无双5》

★★★★

在动作通用模组里，“五本戟”模组的整体水平仅次于“精灵双弓”模组，技能配置最好(斗志+分身+破甲+大喝)的关平甚至杀进了五星阵营。徐晃的攻击速度比关平稍逊一筹，“神速”的辅助技能也少个“分身”，好在“破甲·极”能够提高伤害输出，进而加快无双蓄积速度，而“无双乱舞”范围极大，在重点突破的同时还能顺道压制其余敌将。

中追加的四连斩威力惊人，杀将如切草。此外C6半月斩的宽度有所增加，群战时多一种选择也不是件坏事。

《真·三国无双4 猛将传》

★★★☆

炎属性和Unique武器再显神威，可惜C5和C6都被削弱，前者无法空中追打，后者没了远程剑气。虽然“阳玉”和C1火球对周瑜的单挑能力略有提高，但是无力同时应对复数敌人的问题依然没有得到解决。这一缺陷在补给匮乏的“修罗”难度更加致命，除非玩家在下马前先把无双蓄满，或者依靠冲刺攻击大玩“一击脱离”。

《真·三国无双5》

★★★★★

“斗志”、“开书”、“大喝”，三大强力技能，一个不少。“神速”状态下的连攻击不亚于赵云，且内建冰属性，更有“分身”和“延长”，不管是边跑边打蓄无双还是“无双乱舞”重点猛攻，美周郎的表现都无可挑剔。强攻击第一段出招很快，第二段号称“相隔五步都能踢到你防御”，其后两段都是大范围横扫，最终以360度震地波收尾，速度、力量、范围、机动性，面面俱到，全无破绽。

飞火流星



综合评价★★★★★

《真·三国无双2 猛将传》

★★★★★

甘宁跟马超一样，自身的弓防御力很低，而且两把Unique武器都不附加弓防御力，在“最强”难度下一旦被箭矢射到就是大出血。惟一的区别在于当弓弩部队进入玩家的视野时，还没等他们射出第一排箭，甘老师的“人体火车头”就轰隆隆地碾过去了。网友D君总结得好：“防御力？对一个大半时间都处在无敌状态的BUG级角色而言，武器不加防御力又有什么关系？”

《真·三国无双3 猛将传》

★★★★

“火车头”加速过快，变得不易操控，要想彻底发挥威力，必须先用“冰玉”先把敌将冻住，而被改为360度气旋的C6亦为冻结提供了便利。就算没能发动属性，“海王”附加的“仙丹LV19”也够敌将喝一壶的了。如果不想碰运气，“炎玉”和“雷玉”也是不错的选择，前者可用C5点火，再以C3延长敌将的滞空时间；后者配合C4和C6，也能招来满屏落雷。

《真·三国无双4 猛将传》

★★★★☆

Unique武器重量减轻，出招更快，破绽更小，威力更……甘宁不靠这个，因为他有本作最强的C5。



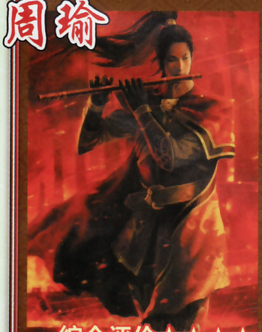
出招快，判定广，内建炎属性，装备“飞龙甲”以后还可以追加Jump Charge，连烧带砍，威力惊人。混战时可无脑C5连发，打背超Easy，无将能免。装备“冰玉”以后可玩“冰火两重天”，无双槽未满时就用C5点火烧血，满了以后就用C6冻结，再接“无双乱舞”，快哉！

《真·三国无双5》

★★★★

“人体火车头”重现江湖！不过是以特殊技的形式。“斗志”+“破甲”+“分身·极”，在“神速”状态下无双蓄积得飞快，还能顺带在乱军之中撞死几个倒霉的敌将。连舞等级提升到∞以后要攻速有攻速，要范围有范围，“四方一滚”可以打得很安心。强杀阵、锣迫压胜和强攻击第一段对敌单体性能极佳，可以摁着敌将往死里打。“无双乱舞”的黏着性不足在“修罗”难度下是个大问题，对玩家的操作技巧有一定要求。

国士无双



综合评价★★★★★

《真·三国无双2 猛将传》

★★★★

“古锭刀真打”，攻击力+23、防御力+50、攻击范围+25、无双增加量+27，C2和C5追加炎属性，堪称本作最强的常规武器。倘若同时装备破表满值的“玄武甲”，防御力还能像吕布那样直冲到顶。“无双乱舞”的收招动作是将敌人挑空而非吹飞，所以在理论上可以实现无限连。通常攻击动作快速连贯流畅，冲刺攻击连跑带砍范围甚广，虽然收招时都有明显破绽，但可以凭借高数值的“活丹”来降低被偷袭的几率。

《真·三国无双3 猛将传》

★★★☆

炎属性伤害大不如前，“活丹”效果也明显减弱，“古锭刀梦幻”虽然附加了“玄武甲”和“活丹”，可惜都是十几级的半调子。周瑜与赵云都是因为同样的原因而被削弱进而改变打法的角色，赵云找到了雷属性C4，而周瑜则改用斩属性C5，空

读者200寄语 尹无双：从懵懂少年／到苦涩高三／经过UCG的100期时／就在憧憬200期／经历了太多／只不过当时的那份对游戏的疯狂／现在是暂时的期待／UCG在变，我在变／不变的只是那份对游戏的爱。



虎之爪牙

《真・三国无双3 猛将传》

★★★★★

周泰可以说是"上马清兵，下马斩将"打法的始作俑者，Unique武器"刹那"附加的道具更是将制作者的设计思路暴露得淋漓尽致——"青龙胆LV14"可以增加"无双乱舞"的攻击次数，"羌族角LV18"和"活丹LV20"可以加快无双的蓄积速度。虽然马战不如马超，步战不如吕布，但是周泰的综合实力却并不比这两人差。只是频繁上下马略显麻烦。

《真・三国无双4 猛将传》

★★★★★

"活丹"效果增强，炎属性伤害增加，新增"乱舞极书"，敌兵的防御力和对骑乘目标的攻击欲望都不如前作，这些变化对周泰而言都是"有百利而无一害"。"阳玉"和"飞龙甲"的组合使得周泰在无双未满的情况下也能凭借"C5→Jump Charge→Jump Charge"的无限连玩死敌将。可惜周泰在前作中就已经是五星上将，不管本作怎样强化，都没法再给他加颗星。

《真・三国无双5》

★★★

除了连攻击、镗迫压胜和"无双乱舞"以外，周泰就没有拿得出手的攻击方式了。好在"三绝刀"模组的翻滚距离最远，周泰又有"斗志"，老老实实用"两刀一滚"集无双还是很安全的，华丽度就不要再奢求了。特殊技的辅助技能有"猛进"、"分身"和"破甲・极"，在"神速"状态下发动"无双乱舞"，威力大幅提升，能够在关键时刻一发逆转的王牌依然被周幼平紧握在手中。

乱世鬼神

《真・三国无双2 猛将传》

★★★★☆

在本作中，吕布之于赵云就好比《JOJO》里的"The World"之于"Star Platinum"。从武器看，赵云的"豪龙胆"附加体力、无双、攻击力和防御力，而吕布的"无双方天戟"也附有这四项能力，而且全是满值。从招式看，赵云是以通常攻击为主，单挑时才会用C5点火来增加伤害并降低风险，而吕布因为攻击力、防御力和攻击范围都是全作最高，所以连Charge技都省了，砍到敌将后就直接抽飞，可谓"重剑无锋，大巧不工"。

《真・三国无双3 猛将传》

★★★★★

C3的改变使得吕布成为近乎BUG的存在，只有"桃园三匪"奋不顾身的猛烈攻击和见缝插针的默契配合才能阻止他毁灭这款游戏。即便如此，同时附有"白虎牙LV20"和"仙丹LV20"的Unique武器"鬼神"，还有最后一击附加玉属性的"真・无双乱舞"，也足以使其成为所有敌人的噩梦。

《真・三国无双4 猛将传》

★★★★★

"无双"史上集"无敌"、"无脑"、"无耻"、"无聊"于一身的最强角色，甚至有人声称，设计这个角色的人是想借此侮辱老玩家们的智商。C1可破防可浮空且附加炎属性也就罢了，居然还是在无敌状态下高速发动，而浮空的敌将就如同没牙的老虎，更何况身上还燃烧着火焰?

《真・三国无双5》

★★★★

连续当了两代妖孽之后，吕布在本作中终于恢复英雄本色。连攻击的范围不如"五本戟"，但出手速度并不慢，身旁两侧也能照顾到，敌兵很难偷袭得手。强攻击不像"天下四枪"模组那样兼具速度和范围，但对付单个敌将还是稳操胜券。技能盘方面，吕布有"斗志"和"觉醒・极"，配合他自身超高的攻击力，无双蓄积速度绝不成问题，就怕玩家在敌群中杀得性起，真当吕布是铁打的金刚不败的战神，结果反倒被"延长・极"和收招破绽极大的"无双乱舞"给拖累了。



文 罗炜

落伍者的呓语



当万年红发闷声男再一次拎着一堆不知道哪里来的神器和不知为何承认自己的神剑将第N个自称"神"的疑似外星生命体成功干翻，亘古不变的体格修长面容俊美气质优雅的金发酷男意料之外情理之中地为赚足人气以悲情结局牺牲时，一道带着梦幻般海蓝耀眼眩目的巨大的光柱在远方的一座小岛冲天而起直入云霄，沐浴在这光芒下的小岛立即如同被熔化般分崩解体。菲尔盖纳大地上各处的魔物也在这适当的时候识相体贴地化为一缕灰土倒在即将被蹂躏的人们脚上。亚特鲁・克里斯同学再次成为了伊苏世界的救世主，结束了这次的祸害……哦，我是说，冒险。世界再次回归和平，真是可喜可贺，可喜可贺啊！随着这次与四肢发达孔武有力摆设男多基和面容祥和态度温和丝毫不带人间烟火的大众NPC们告别后，闷骚红发色狼依然面无表情地在海边与温柔善良美丽大方和蔼温婉纯洁楚楚可怜的金发MM挥手诀别，大有玩儿完就甩的公子哥气势。带着同样的第N次掳获过来少女芳心再次踏上自己的祸……冒险生涯。

我端坐在电脑前，望着Falcom熟悉的廉价EP，直至动画终于出现的那个"THANK YOU FOR PLAYING"的淡雅字样，终于确认了这个在大年三十猪年之末将之破关的游戏成功结束。心满意足地删除了这个流程平庸剧情老套系统骨灰级却让我划时代地在三天内将它通关的游戏，也是今年破关的仅有的三个游戏之一。

"为什么?"我不禁自问。再领略各个游戏类型不管从视觉听觉还是所谓游戏性发展进化后，在进入次世代

的那一刻却发现自己关于游戏的激情全部被磨光压碎，基本上从游戏宅人成功转为动漫宅人的自己，一个星期平均四个小时的游戏时间的固定值却被一个即使在2005年也是极度过时的游戏打破。虽然这个游戏是因为自己主机的光头坏了，在网上购买却倒霉地遇到百年难遇的雪灾被无限推迟的衰男在实在没游戏可玩的状态下拖着古董电脑随意下载过来的……

我最近很穷，真的，就是属于那种偷偷摸摸地伸进口袋拽着几张皱巴巴的“老人头”伫立在精致的糕点店前摆着猥琐的表情留着龌龊的口水然后骗自己说是那是幻觉后，毅然转身走到糕点店对面的那家烧饼铺里一脸满足像地啃着烧饼的那种。这种感觉一直让我处于一种很忧伤的气氛中，即使我早就知道人生的大半部分依然会持续的被这种扯淡的氛围环绕，但我依然还是感觉到无奈。正是这种无奈感让我觉得将盘放入主机等待游戏开始都觉得麻烦。

我想我堕落了，没错，我应该是堕落了。这种感觉毫无征兆突如其来，但就如同牙龈经过长久地折磨方才溢出一丝血来，想来我堕落早不是一天两天的事情了。遥想当年，那个带着青春和游戏一起裸奔的年代，年少的自己眼中闪烁的奇妙的光芒在一堆同样年少的游戏中鏖战。

反观现在，在阴冷逼仄的房间里悠然游走在二次元的世界中的青年闪动着的是一对对游戏疲惫的瞳仁。每当这个时候，我就会突然生出一种哀其不幸怒其不争的悲哀感了。想当年在机房里也是一个嚣张跋扈横行霸道看有人玩游戏一律鼻孔朝天样的游戏恶霸啊，咋现在混成这副德性了。竟然扔掉好不容易搞到的《真·三国无双ONLINE》封测账号，乐呵呵地去下载《一骑当千》这种毫无技术含量的擦边球动画，即使我认为二者有着意外的偶然相似点。

失态，这是何等的失态啊！

于是在鼓足士气扔掉手头上的几个新番动画后，准备去久违的游戏世界收收小弟砍砍恶龙救救美女，顺便去NPC处勒索点战略物资时，猝然意识到自己N个合成素材要收集，N个隐藏迷宫还未闯，N把最终武器还没去拿，N个隐藏必杀技没学会，N个分支任务等待着自己去触发，N个成就N个宝箱N把钥匙……上帝说：“除非你把这些令人揪心的东西全部收拾掉，否则就不算完美！”于是我又退缩了……

的确，游戏在进化。在步入次世代后，游戏的发展必定越来越多元化与复杂化。这种复杂多元化本是为了迎合需求越来越高的玩家们而不断发展进化的产物，毕竟谁也不想自己花钱买的东西仅能让自己体验那瞬间的快感之后就消失。

于是伴随着众多带着“隐藏”属性的要素一天比一天充实，令众游戏狂人愈加欣喜的东西有一天却突然在我嘴巴里变了质。当我有一天猛然意识到这些“隐藏”的东西比重在原本的游戏中越占越大，越来越发挥其隐藏属性，一个个如同黑夜中在学校操场上晃悠的情侣般掩蔽。我只能捧着一堆比高考试卷更繁琐的表单一步一个脚印地去寻找这群可爱的精灵，亦步亦趋地在主线中如履薄冰，生怕一个不小心就错过了它们。于是在翻山越岭千里迢迢终于真·完美通关时，我突然意识到自己在所谓增加其“丰富性”的一些地方所耗费的时间，竟然是原本游戏主线的几倍，此时我不禁有一种本末倒置的荒唐感。游戏的制作者为了更好的表达自己游戏理念，所添加的枝叶竟然发展到将大树的主干团团遮住，这真的是制作人本来的意愿吗？

或许自己真的是老了，自己的游戏激情的确在不断流失，在被周围越来越大的压力挤兑的脚步已经越来越







追不上潮流的步伐。新的游戏总是发展的，旧的游戏仍在不断流逝，如同老战士的背影。

这是发展，更是改革！

只有这种改革，才能让新一代的游戏能符合时代的潮流，正是这种必然的创新一直使我们的游戏产业的规模成几何趋势的飙升。而Falcom的游戏却永远是传统的，不思进取的。在Falcom的游戏中，不管是《永远的伊苏》或是《英雄传说》，你可以悠然地喝着茶一边悠闲地跟着主线走。在这里，你不需要担心错过什么，慢慢地，简单地，游戏完整的面貌就会出现在你眼前。这些正是游戏的制作人想让你体验到的“完全感”，即使偶有的几个所谓隐藏要素也是如此显而易见，如同一个个举着“我在这里”的顽皮小孩，站在你的经过之路上等待着你去发现，点缀着整个游戏。简陋吧，的确很简陋，但是决不简单。我本以为在《伊苏　菲尔盖纳之誓约》中，那一只手数得过来的冒险地点，基本上浪费两三部剧场版动画的时间就可以成功将一切搞掂。但最终却发现自己面对每个BOSS竟然平均都要REPLAY五次以上，让我这个曾经自诩为动作游戏非菜鸟类物种为此实在是很受伤。

游戏中并没有符合潮流地采用很牛的AI，只不过各个BOSS都配备了多样化的攻击手段以及迅雷不及掩耳的攻势，很不思进取的做法，却相当有效。当我一次又一次地REPLAY后，将所有BOSS的进攻手段全部熟悉，最终干翻它们时，才意识的游戏时间被成功谋杀。

这种简陋地加重游戏本身的某个基本要素(比如说BOSS战部分)来延长游戏时间的做法果然够落伍的，而这种落伍的感觉却给一个厌烦得在游戏中也殚精竭虑寻找所谓“游戏性”的青年纯粹的游戏乐趣。

Falcom依旧固执，正是这种固执的“不思进取”，Falcom竟然在八年中用基本上属于SFC时代的一套图像引擎完成了卡卡布三部曲。而这时，永远处于奋斗创新Square Enix俨然已经成为了业界巨擘，作为曾经的老大哥，Falcom却依然一副小作坊的模样。但是，正是这种固执的“不思进取”，让一个被现实磨砺到连游戏都懒得玩的家伙在大年三十乐呵呵地玩着一款和自己一样老旧的游戏，隐约回到了以前那段美好的游戏生涯。

时光依然流逝，这个世代的主机也已经步入成熟期。各类游戏的开发商也正如火如荼的寻求各自的突破点。改革当然不一定都是坏的，《生化奇兵》和《质量效应》的出现也预示着游戏类型新的可能性，而新一代《FF》那个预告片让人基本上摸不清头脑该如何玩的同时，也同样预示着下一代决不简单的系统。

或许以上都是因为一个曾经被时代抛弃，玩不动现在的一些游戏的老玩家的恐慌呓语。

但是，在这个全民都引领潮流的年代，出现几个顽固不化的保守老古董，在新鲜的血液中揭示着早已明日黄花的辉煌，对我这个落后的游戏青年来说，并不算太坏。

文 非纯种品系宅男



读者200寄语 DJC：百刊，双百刊……期待着UCG有朝一日成为百年老刊，永久地载入中国玩家的史册。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

《战神 奥林匹斯之链》最近颇为炙手可热，描绘"奎爷"飒爽英姿的画稿雪片般飞来，本刀看得是"热血沸腾＋头晕眼花"。尤其是加班到后半夜，看见在办公室里对着显示器狂敲键盘的兄弟们，总觉得对方额头上隐隐有QTE提示按键出现，脑海里立即浮现一幅奎托斯抓住敌人头发将其掼倒并饱以老拳的镜头。不过还好每次本刀的意识都在手伸出去的瞬间回到现实……好了，说正事儿，最近有读者反映Email投稿被拒收，经查是这位读者的画稿未进行适当压缩，导致附件过大造成，在此提醒各位，千万不要直接发bmp或psd格式过来，否则佳作因退信被埋没实在不是本刀想看到的。





宁波·wellrex

以给自己喜爱的游戏创作同人封面而见长的wellrex本期给大家带来的依然是一幅颇有特色的作品。画面上召唤出伊夫里特的奎托斯与《鬼泣4》主角尼禄拔刀相向。对传奇英雄们进行如此"关公战秦琼"式的展现，可谓妙趣横生。

南京·ZAC

ZAC同学超精美原创插画系列第三弹！画风延续了之前作品的梦幻与唯美的特色，对作为画面主体的人物和白鸟的描绘一如既往地细腻，而作为辅助元素的素雅百合，也使作品更富有装饰意义。



北京·欧阳煜

固若金汤的城池下，四个狂怒热血的Patapon正在与不知名的四脚怪兽搏斗……等等，那大怪物不是《怪物猎人》中的岩蟹吗？作者用风趣的笔触将两款作品的魅力元素融合在一起，以Patapon为主角还原了《怪物猎人》的经典场面，创意之妙不由得让人会心一笑。

上海·眼镜君

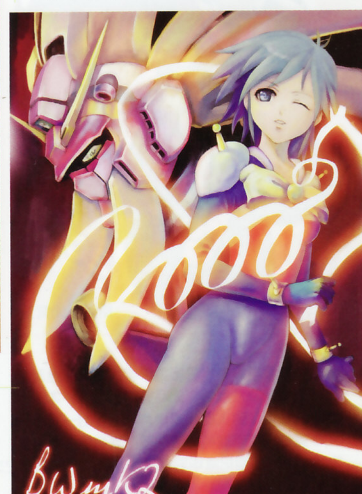
"奎爷若是生在现代，不当黑社会那就实在太可惜了……"作者眼镜君如是说。而他笔下的奎托斯相比原作中的造型，神态更加不可一世，目光戾气逼人，再配上标准的黑帮行头，江湖老大版的战神便跃然纸上了。



昆明·段涵译

一幅融合了《ONE PIECE》画风与Flash插画风格的《DJ MAX》同人作品。据作者说是为缅怀国内停止运营的PC网络版而创作的，显然他对该系列感情深厚。让我们一起祈祷奇迹出现，希望网络版新作尽快到来吧！





临海·BWmk2

BWmk2同学曾以赏心悦目的各类美少女作品为大家所熟悉。这次出现在他笔下的是来自《G高达》的阿伦比。作品最大的特点在于类似水粉画的上色技法，尤其是对环境色的处理非常到位。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■本期最重要的事件自然是我们的200期纪念了，为了给UCG庆祝这个特别的生日，老编特意订做了一个特大号的蛋糕放在会议室的大桌子上，任全公司员工大快朵颐。不过由于蛋糕实在太大太多，一直被放到第二天才勉强吃完，看来老编显然是高估了小编们的战斗力……

■继续上面的话题，200期纪念日当天恰好是新小编地狱伞兵的生日，于是继“地狱伞兵二十三周年诞辰暨UCG200期”贺礼之后，伞兵痛苦地连吃了两份蛋糕……而另一位新MM编辑在领蛋糕前的致词（每个新编辑在领蛋糕前被规定要发言）也非常有才：“有叉子么？”

■上期“互动信箱”中作出的改版调查结果已出，根据大多数读者们的反馈意见，我们将在下期（201期）同时针对杂志内容及光盘质量作出以下调整：页数增至136页，内容改版；改进迷你DVD工艺，保证兼容性。此外十周年10万元大抽奖活动也将于下期展开，望大家继续鼎力支持！

■春季流感再度袭来，小编中已有二人遭遇不测，望广大读者朋友提前做好预防措施严防死守——身体可是游戏的本钱啊。



200期——来自读者的祝福



插图：无常量

恭贺《游戏机实用技术》杂志出版200期之禧

恭谭祖德朵颐开	贾岛《颂德上贾常侍》
犹阙闽城**贺**降麻	黄涛《寄陈侍御》
游子乍闻征袖湿	郑谷《鹧鸪》
昔日**戏**言身后意	元稹《遣悲怀》
妙尽戎**机**佐上台	赵嘏《浙东赠李副使员外》
公私仓廪俱丰**实**	杜甫《忆昔》
天生我才必有**用**	李白《将进酒》
几多长**技**当施错	赵希逢《和寄王谓夫》
仙友自传丹灶**术**	瞿佑《红木樨》
朱丝纽弦金点**杂**	司空曙《拟百劳歌》
志在新奇无定则	许瑶《题怀素上人草书》
身披金**创**面多瘠	白居易《缚戎人》
碑**刊**古篆龙蛇动	杜光庭《题本竹观》
总为浮云能蔽日	李白《登金陵凤凰台》
甲**第**纷纷厌粱肉	杜甫《醉时歌》
二月春风似剪刀	贺知章《咏柳》
李白斗酒诗**百**篇	杜甫《饮中八仙歌》
今年相见明年**期**	李颀《鲛人歌》

——levelup 天羽忍

编 对于如此特别的贺词，我们只能发出由衷的感叹……天羽忍同学您实在是太有才了。

初识UCG是在第98期，那是我购买的第一本。当时一穷二白的我购买的动机很简单也很单纯：为了你们每期所赠送的GBASP。第100期时我第一次给你们写信，不日拿到了自己真正意义上的第一台掌机。现在回想起来，真是像做梦一样。那时在报亭的第102期杂志上看到自己名字时那种想大声喊出来的兴奋与想跳起来的激动，那种实现梦的成就感，仿佛恍若昨日，让人难忘。正是藉由此，我开始关注、了解、熟悉之前我几乎一无所知的游戏业界。在这当中，我不仅获得了游戏的乐趣，更因为游戏获得物质和精神的利益。如今我也时常回想，要是我当时没有那么天真单纯地写那封信，要是我没有获得那台你们所赠予的GBA SP，很难想像现在的我是什么样子。玩现在数不过来的游戏，参与游戏汉化，成为游戏杂志编委，写游戏文稿，因游戏而结识的好友……这些可能统统都会烟消云散。或许有人会说这样的因果关系过于牵强，但我可以很肯定的说，UCG是我游戏梦开始的地方！

自100期以来，贵刊所做的改变大家有目共睹，特别是最近两年，对杂志大胆的求新求变更是让人刮目相看。你们在不断地探索、尝试、改变着，以寻求更优质的报道方向和更多元化的杂志内容。当翻起现在的UCG回首看看曾经的100期时，心中的惊叹在不断敲响：各色全新的游戏介绍栏目，高质高量的miniDVD，各次世代平台的专业报道，大幅强化的新闻版块，与网络媒体的互动，更具现代阅读美感的版式设计，游戏类型中文化……噢，还有你们封面上所标示的“中国电视游戏第1刊”。

200期，是个辉煌的路标；10年，见证着许许多多的跌宕起伏。不过，这或许仅仅是个开始，而大家的路，都还在未知的前方。

——成都 钟翔

编 虽然拥有几乎全部UCG的读者不少，但期期来信的人却实在不多，于是，从100期开始几乎没有在“读编往来”和“互动信箱”中缺席过的钟翔同学就这样进入了我们的视线。现在，钟翔同学在经常给杂志写信提出大量建议的同时，也身兼《掌机王SP》的编委一职，成绩斐然。希望在300期的时候，这样优秀的好同学能够涌现出更多代表吧！

UCG就像数字娱乐世界多重十字路口的一盏明灯，为去往不同未来的人们照亮旅程，标记归途。
UCG就像游戏发展历史无尽知识宝库的一本笔记，为回首游戏人生的玩家追忆精彩，留下身影。
UCG就像中华游人成长漫长奋斗过程的一把标尺，为付出青春热情的朋友度量经历，铭刻成就。
UCG就像不灭游戏情怀依旧前行旅者的一个罗盘，为坚持理想纯粹的英雄指引方向，迈向辉煌。
为了UCG200期纪念华彩的来临，我愿意用星星之火的热情来映衬你那本已万丈的光芒……

——levelup drsa

读者200寄语 xox：UCG，你不是一个人在战斗，有成千上万的读者在顶你们！



插图：星仔

200期，是编辑们的心血……
200期，是读者们的见证……
200期，只是时间的缩影……
200期，只是生活的部分……
200期，只不过是一场活动……
200期，只不过是一次路过……
200期，只不过是一个亮点……
而这不过只是我们生活中的游戏……
我们不为没收集到200期而感到遗憾，只为喜欢UCG而支持下去……

——levelup jacy

编 在这次的200期特别寄语征集活动中，levelup的网民读者们也给予了踊跃回复，或言简意赅，或浓情不绝，在此特别挑选了两篇代表文字放在此处，同时向所有回复寄语“顶楼”的levelup网友们一并表示感谢！

UCG的成长轨迹显得有些独特，有时候加速跑，有时候匀速跑，有时候折返跑，但都不曾与玩家拉开距离，没有代沟，这个太重要了。那时很多游戏媒体还在玩“老编剥削小编”的文字把戏，UCG的小编们已经开始和读者分享自己那些积极又够劲道的人生哲学。UCG每次改版、特刊、半月刊、加送光盘都能让读者感受到一种成长的冲动，有关这些，随着我年龄的增长，才稍微有了些理解：这个团队有勇气，渴望发出自己的声音，特别不服输，总是较着劲，这个攻略能不能早出两天？那个版式设计能否做得更好？栏目还有没有改进的余地？我们总说人要有梦想，真正的梦想就是不被动，UCG就是一本不被动的杂志！

现在有人说，网络媒体挤压了传统媒体的生存空间，UCG的发展也会遭遇瓶颈，我觉得这些看法是杞人忧天。1998年杂志创刊的时候，国内的游戏市场还很稚嫩，更没有游戏设计这样的专业，而现在的环境无疑要好的多。也许，次世代主机登陆国内市场，改变不了游戏行业低调的姿态，但是随着奥运会和未来世博会的举办，媒体会迎来一段的跨越式发展的黄金期，300期的UCG又会是个什么样子呢？

预测未来总是让人目眩神迷，正如我们总会去期待下一期的UCG。不远的将来，我希望你们能够明确亮出UCG的信念，为游戏创新或游戏生活摇旗呐喊。迟迟没有为杂志的200期送上祝福，这里就借用在刚落幕的微软技术节上，我买到的一件T-shirts的口号作为结语，送给我自己，送给大家，当然，还有UCG：You Are What You Play！

——北京 郭磊



游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第160期、总第164期、166～168期、总第173期、177～181期、总第184期、总第185期、总第189～194期、总第199期，定价：9.8元。总第200期，定价：15元。总第73·74期、总第130·131期、总第162·163期、总第182·183期，定价：19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价：16元《游戏·人》第22、26、27辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、21、31辑，定价：8.8元。《游小说》第7、10～13辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《X360专辑》第3、4辑，定价：28元。《潜龙谍影 极限生存》，定价：38元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

200期——来自阳光成员的寄语

我的游戏生涯是从FC到PC，再直接跳入到PS2时代的，购买PS2的理由就是当初在书摊上看到了UCG，为其中所介绍的五彩斑斓的PS2游戏所吸引，从此爱上了PS2，也爱上了UCG。后来我向很多朋友推荐了这本杂志，身边多了不少从网游转职为电视游戏玩家的朋友。再后来，我成了UCG的阳光成员，长期参与“前线狙击”和“新作短波”栏目，向更多人介绍和推荐电视游戏精品。在我看来，UCG是中国电视游戏推广的中流砥柱，在弘扬电视游戏的同时，也培养了一大批优秀的游戏撰稿人，让读者更深入、更全面地接触电视游戏世界。祝愿UCG发行量节节攀升，与还很稚嫩的中国电视游戏业一起快速发展。

——阳光成员 清国倾城

编 “阳光育成计划”开展至今，涌现出了不少青年才俊，清国倾城便是其中最具代表性的一位，其月撰稿量数目相当惊人。望其再接再厉，在2008年里完成突破自我的目标。

走过漫漫十年的岁月，细数片片的回忆，那是多么令人怀念的岁月。买到创刊号的情景仿佛犹如昨天才发生的一样，转瞬之间就已经来到了200期。初入社会的壮志青年如今也是身为人父……当初的双月刊也变成了以半月刊为主的系列杂志，并成为中国第1电视游戏杂志。我非常荣幸能在这个值得庆祝的时刻以阳光成员的身分向我最好的朋友——UCG表示我最诚挚的祝福！衷心祝愿他在未来的100期更上一层，让更多的国人了解电视游戏业而不懈努力！

——阳光成员 好想sleep

编 在“小阳光”中，好想sleep同学已经算是大龄的了，这也充分体现了阳光成员的涵盖面是多么地广——尤其是那句“身为人父”，不由让除多边形外的小编们倍感压力啊……（笑）

2001年某日，我在书摊上看到一本尤娜为封面的全彩页游戏杂志，从此便成为这本杂志的忠实读者。这本杂志陪伴我渡过了高中大学里无数个不眠的夜晚，助我攻破一个又一个难关，击退一个又一个难缠的对手。曾满怀希望进入这本杂志的殿堂，然而命运的选择，让我和她还是擦肩而过。不知不觉，她在普天同庆的北京奥运年里，迎来了200期的大寿。藉此我衷心祝福《游戏机实用技术》生日快乐，业务蒸蒸日上！也祝福各位小编体能像切尔西的埃辛一样猛，金钱像调了金手指一样多，谈笑间实现全机种制霸！

——阳光成员 暴力火车



插图：大众脸

读者200寄语 pspmhp：玩游戏机，看UCG！ UCG，游戏机和我一路同行！

回想当初纯粹出于爱好而申请加入阳光学园，随后接下了数不清的前线快报等小小稿件，再到在编辑指点下写出详尽的攻略评测，最后终于可以在特刊上留下自己洋洋洒洒的万字特稿。我也正是在那段时间从一个 PC 玩家转变为了 TV 玩家，渐渐地，我身边除了 PC，又多了 PS2、PSP、NDSL、X360、Wii……后来工作了，没有时间玩游戏了，也觉得游戏不再那么有乐趣了，稿件也没心思去写，一切似乎都渐渐淡去。

前不久路过报亭，发现一个熟悉的面孔，踌躇半晌还是买下。撕掉包装打开杂志的瞬间，有什么被点燃了。一路上匆匆读完，回到家中，拂去游戏机上的灰尘。发现所有新出的游戏自己都有购入，只不过累的时候往往想不到自己应该去放松一下。有的东西永远不会消逝，它一直在那儿。为了这个发现，谢谢 UCG。祝 200 期之后的 UCG 更上层楼！

——阳光成员 狸猫柚子

编 “有的东西永远不会消逝，它一直在那儿”这句心情点评相当精彩——我想，已经走上工作岗位的玩家朋友们，应该是对这种感受体会最深的一类人。You're not alone, I'm here with you。

不知不觉间 UCG 要迎来 200 期了，还记得我是从 58 期开始看 UCG 的，虽然不算是很老的读者，但一直以来我对 UCG 依然很有爱。UCG 留给了我不少美好的回忆，刚开始看 UCG 的时候我还在读高中，还是个买不起 PS2 的穷学生，就用 UCG 来解馋。每当上课感觉心情郁结时，我就会不经意抽出抽屉里早已准备好的 UCG 看（好孩子不要学……），心境顿时豁然开朗。从高中到大学，我利用 UCG 里的帅哥照引诱了不少女同学来我家玩游戏（嘻）。UCG 为我，我为 UCG。于是怀着报恩的心的我就加入到阳光学园，决心练成攻略秘术为 UCG 作出奉献。在阳光学园里快待了 2 年的我，受到各大曾栽培我的恩师们的灌水，从幼苗茁壮成长到小草。适逢 UCG200 期，我不禁为恩师们和 UCG 献出贺词：游人阅卷百遍，戏耍 BOSS 千关，机友流传万世，UCG 千秋万代。

——阳光成员 积木

编 积木同学的入行动机明显不纯啊……“引诱了不少女同学来我家玩游戏”——这是目前我们收到的首例以 UCG 作为犯罪工具的案例。

不知不觉中，UCG 已经创刊第 200 期了。平时不怎么注意刊数，若不是朋友提醒还真没发现（惭愧）。提起 UCG，本人大概是从 80 期左右在干哥的推荐下开始购买的，这比起许多老资历读者来说自愧不如。由于之前并不看什么游戏杂志又不上网，所以对很多游戏并无太深的认识，对游戏业界什么的也是不怎么关心。而正是 UCG，让我开始逐渐进入了游戏这个大圈子；也正是 UCG 的阳光计划，让我一个普通的玩家能够开始为游戏做一些切实的事情，这让我打心底感到幸福。可以说 UCG 在一定程度上影响了我的人生，而它将继续伴我走下去。自己在此衷心地祝福它能够越办越好，把“200”作为一个新的起点，在创新与务实中继续前进，为广大玩家造福。

——阳光成员 黑 X

邮购信息

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《最终幻想 20 周年纪念特辑 角色篇》，定价：38 元；《机动战士高达年鉴 2008》，定价：28 元；《爱图 e 族》，定价：28 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元《生化危机官方小说》第 5 辑，定价：14.8 元 / 本；《最终幻想 20 周年纪念特辑 幻梦》，定价：35 元；《街头霸王漫画版》第 3、4、5 辑，定价：19.8 元；《女神侧身像 官方小说》上、下册，定价：14.8 元 / 册；《机动战士高达 00 Meister' s Mission》，定价：22 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价：16 元；《光明之风 世界全书》，定价：38 元；《荒野兵器画集》，定价：38 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 16、19 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。

电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

根据大 KUSO 论，当事物发展到某一个特定阶段的时候就必然会蜕变，并以一种新的姿态重新降临。比如说 UCG 在 200 期以后会改名为 UCHG，或者说我们会变成游戏公司，贩卖一种叫做“玛娜游戏机”的东西（握拳流泪望天：一定会大卖啊！）。当然，以上纯属胡扯，不过 200 期以后的 UCG 会越办越好却是实话，也是包括我们阳光成员在内的所有读者的共同心愿！而作为阳光成员，在过去的一段时间里也是备受编辑部的照顾，依稀记得晴天大哥经常跟我说的一句话：“这稿子今天交不出来也没关系，后天交好了，后天也不行就大后天……”（我发誓，这绝对不是在为我的懒惰找借口……绝对不是……）

最后。祝 UCG 在 200 期以后越办越好。

——阳光成员 更木剑八

编 小八的文章向来以调侃幽默见长，这次的特别寄语也没例外……连“玛娜游戏机”这样邪恶的事物都能想出来，真有你的。还有，对于你的懒惰我们是不会追究的，但晴天同学已经被当作阳光辅导的反面典型拖出去枪毙五分钟了，这里顺便感谢一下你的监督举报。

从高中接触 UCG 一直到大学毕业，看着《机战 α》从第一次打到第三次，看着《最终幻想》的梦从第八代做到第十二代；看着世嘉的陨落，看着索尼帝国的崛起；从送走了慕容非到送走邪魔天使，从迎来了星夜直到迎来了地狱伞兵；见证了游戏主机新旧时代的更迭，见证了游戏厂商的浮沉起落，分分合合。六七年里太多的改变，但对 UCG 的喜爱始终如一。UCG 过去的成绩有目共睹，期待未来的日子里 UCG 诸君能充满激情地打造更好更强大的的杂志，本本是精品，期期是神作。

——阳光成员 王宇飞



插图：大众脸

200期——来自编委的贺词

从呱呱坠地到咿呀学语再到背起双肩的书包，你走过了自己人生的十年，也迎来了一个对于自己比较特殊的数字——“200！”“200”是一个旧的逝去，“200”也是一个新的开始。和很多人一样，我看到的“200”只是一个小小的里程碑。虽然站在这个里程碑的旁边，我正在逐渐淡忘你的过去，但曾经共同成长的艰辛告诉我，不屈不挠是我们永远不会摈弃的精神；虽然我不能预见你的未来，但彼此携手的默契提醒我，绝不满足是我们永恒不变的追求。

从相知、相识到相伴，你我并肩走过了七个春夏秋冬。在你不断的鼓励中，曾经普通的读者已经成长为一名杂志的编委，在我们共同的支持下，曾经稚嫩的你也开始变得渐渐成熟。对于我们来说，“200”应该是不满足，“200”应该是淡淡的过程，明天我们还要在这里期待更多更好的“200”，愿 UCG 每天带给我们欢乐，愿 UCG 造福所有的玩家，也愿 UCG 能飞得更高、更远！

——编委 冯健

200，对小学生来说最大的意义就是：双百！语文、数学双双取满分各 100；

200，对游戏玩家来说就是希望工作（学习）与游戏双双取满分各 100；

UCG 自 40 期开始实行双周刊后，游戏光环 VCD、迷你 DVD 逐步 LEVEL UP，成为标准配置；E3、TGS 合刊对国际游戏业展会报道不遗余力，逐步走向海外，春节合刊又不失浓浓的乡情，成为必不可缺的过年必备佳品……

台阶就是这么一步一步走上去的，累积到 200 步时，又是一番新景象，这灿烂的光景，你我一起见证！

努力工作拼命玩的口号，正是游戏玩家憧憬的 200 满分最好诠释！

——编委 黄毅华

读者200寄语 狂妄夜鹰：当买 UCG 成为了一种习惯，当看小编寄语成为了一种兴趣，我才知道自己早已深深地爱上了 UCG。多年的相知相伴又岂是缘分一词可以形容。当 Gamer 遇上 UCG——青春的路上有你同行，真好！

先援引一句很俗的话，“200 期的 UCG 过去了，我很怀念它！”

光阴似箭，转眼间“游戏机实用技术”杂志迎来了自己 200 期的“生日”。坐在电脑前，回首凝视着书橱里堆积如山的 UCG，想到这本充满了希望和活力的“新生命”一路走来的坎坷，心中感慨不免此起彼伏。季刊、月刊、半月刊……UCG 从无到有，从幼稚到成长，给我们中国的电视游戏玩家们见证了一本属于自己的电视游戏专门刊物成长的里程。

我们有过反复，我们有过不足，我们有过最艰难的时候，但我们的电视游戏媒体——UCG，从来就没有停止过对于前方道路追寻的脚步。编辑们用自己的满腔热情为我们读者在第一时间谱写出了最新，最快，最权威的新闻报道和时事分析，为所有的玩家们撰写出了最有时效性的游戏攻略和最具有看点的事件评析。诸多默默无闻的游戏撰稿人们，用自己满富热情的观点和言论，为还迷路于沙漠中的中国电视游戏点亮了曙光，为这个充满了生命力的媒体添砖加瓦。热心的读者们，不厌其烦地指正杂志中暴露出的问题和缺陷，他们的努力，我们永远都应该铭记！

当然，身为 UCG 的一份子，我首先要说的是，作为一个忠实的电视游戏爱好者，作为现任的 UCG 编委，能够加入这个大家庭，我感到无比的自豪，而且将永远的自豪下去！在这个电脑游戏玩家独霸一方的中国，我和所有的电视游戏玩家一样，深知自己的爱好和常人比起来，有多么的“与众不同”，但我们应该坚持自己的信仰，坚持自己的选择，就如同你坚持自己的为人处事风格一样坚持下去。

前些天，我与好友聊及日本某本同类电视游戏杂志创刊 1000 期的事时，我想到了即将迎来 200 期“生日”的 UCG。不可否认，我们与前者还存在或多或少的差距或不足，但我们应该感到荣幸，因为我们国人的电视游戏杂志终于走到了自己的 200，我们不用去羡慕别人的 1000 或是什么！我们真真切切地感受到了中国电视游戏的成长和进步，通过杂志，我们能够感受到身为一个电视游戏爱好者是有多么的荣幸。我们能够从中获得快乐，当然还有成长，我们的 200 是大于那 1000 的！

200 期的 UCG 不应该是个终点，而恰恰是个起点！

——编委 王锐愚

1——初遇，你色彩斑斓，远远望去也是光彩夺目，而我却囊中羞涩。

20——偶遇，你更加苗条，也更加频繁地显现，但我依然没有勇气接近你。

40——机遇，在朋友介绍下，我和你有了亲密接触，才发现你的内涵比外表更加美丽。

52——际遇，那是多次相遇的缘分，那是不像错过的执着，我开始拥有了你。

……

197——十年，虽然我们也有过无数的争执和分歧，但游戏却总将我们拉得更近。

198——回忆，你我在这近 10 年的时光里一起畅谈游戏，消逝的时光顿时成为了美好回忆。

199——未知，我不能想像没有你的日子我该如何面对那未知的游戏世界。我无法离开你，而你也一样……

200——祝福，带着美好的祝福希望你可以让我看到更加绚烂迷人的游戏舞台，而那也是你我的人生舞台！

——编委 王双鄂

上联：送老机，庆新机，贰佰卷刊百里征程阅古今，朝朝岁岁尝遍游戏冷暖，管他动作角色兵来将挡昼夜宵尽指双妖。

下联：辞岁去，迎春往，拾载寒窗一方桌案扫天下，岁岁朝朝看尽业内浮华，纵是天疆沙场千杯不醉挥笔泼墨我独笑。

横批：再接再厉

——编委 吕思霆

编 如果说有什么工作能同时体验到身为读者与编辑的双重感受，那我想一定非编委莫属。编委是读者中的热心代表，几乎每期都会写出数千字的评刊报告，在第一时间内反馈给编辑部，而我们对杂志内容的质量评测及民意调查的部分参考标准也是从中总结而出——可以这么说，编委团代表着的，是最全面、最专业、最迅捷的市场受众信息，同时也是读者里最辛勤劳累的一类人。值此 200 期特刊之际，我们在这里真诚地向编委们致谢，是您与我们的沟通工作让杂志变得更加贴近大众、更加与时俱进！同时也欢迎更多想为杂志出谋划策的读者朋友加入到编委团队中来！（申请 Email：ucg@ucg.com.cn）

200期——VIP读者大集合

编 日前举办的“VIP 读者搜寻计划”已经正式落下帷幕，经仔细筛选后，我们总共评选出了以下十位 VIP 读者（排名不分先后），他们的杂志收集率均已达到 95% 以上，可见着实是下了一番工夫的。作为答馈，我们将分别为每人赠送一份由全体小编参与制作的特别礼品，敬请笑纳。

▶青岛 陈琛

首先祝贺《游戏机实用技术》即将 200 期！我也算是贵刊老读者了！从 1998 年第四期就开始不间断地购买杂志，十年间购买动机由纯实用性到习惯性购买，由于工作家庭原因，这几年游戏时间骤减不过也不能阻止我对 UCG 的喜爱和支持！因为她能见证我这十年间的游戏情怀和游戏生活！谢谢你们创办了这本好杂志！最后祝 UCG 越办越红火！继续做中国 TV 游戏杂志界的第一刊！



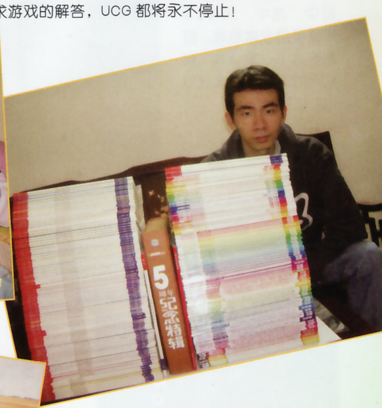




插图：大众脸

▼广州 谭国强

UCG 是我第一次收藏的东西，这两摞 UCG 花了我很长时间去收集，这期间有很多快乐、美好以及悲伤的回忆，和各种喜欢游戏、动漫的人邂逅、分别，还有——重逢。在这里我想说一句：“ありがと～UCG！”赠言：世代传承的意志、时代的变迁、人的梦，这些都是挡不住的。只要人们继续追求游戏的解答，UCG 都将永不停止！





◀Email ZSJak

我对于 UCG 这本杂志有相见恨晚的感觉。我选择 UCG 有很多原因，比如：UCG 早已是全彩杂志时，有些杂志还是半彩半黑白的。UCG 变半月刊时其它刊物同样慢了一拍。特别是个人感觉 UCG 是当时包括现在广告篇幅都是较少的游戏刊物。不过最关键的是 UCG 一直在一步一步地走向成熟，一步一步地走向权威……鉴于以上等原因，我会对 UCG 一直支持下去！

读者200寄语 tiantianfei1977：看 UCG 七年半，从中学到大学，陪我走过快乐，走过幸福，走过忧愁，走过悲伤。也许时光荏苒，往事已成飞烟，但这份相伴之情将永存我心。谢谢！





◀上海 鲍敏

现在 UCG 也 200 期了，感叹时间过得真快……第一次买游戏杂志还刚上初中……工作后，买 UCG 可以说是一种习惯性购买，就像每天清晨挤地铁时读《时代报》，没有什么特殊的理由，也没有什么强烈的欲望，每期也仅是入睡前略微翻看几页，似乎这已经融入了平日生活中的一部分。现在也只有当假期，偶尔会信手从书架上随意取下一两本早期的杂志，随兴翻阅一二，不是为了看内容，只是每每此时，总会想起过去的许多快乐时光，虽然时间匆匆一去不复返，幸好还有回忆留在心中……这样的感觉真的很好！祝愿中国的游戏业能有光明的未来！

◀上海 姜尧纬

和《游戏机实用技术》一起走过了 10 年，一直支持着它。我的希望是能复刻 1～10 期的 UCG，也希望成为 UCG 的第一批 VIP 成员，并祝愿《游戏机实用技术》杂志社越办越好！



▲天津 朱彬

UCG 陪我度过了太多的日子，看到这些杂志我仿佛回忆起成长历程，现在看不看已经不重要了，买杂志已经成为我的习惯，我想只要她存在我会一直买下去吧。这期就是总第 200 期了，看到 UCG 日渐庞大，越来越多的铁托加入到这个温馨的家庭，我的精神又有了寄托，因为 UCG 可以存活下去，我的寄托可以存活下去，几位熟悉的编辑一直没有离开，每次拿到杂志我感到无比亲切，我希望你们能在自己喜欢的职业上拼搏出一片天地！



▶levelup 天羽忍

UCG 陪伴我走过了初中，高中，大学。9 年来虽然收集艰难。但是没落下一本 UCG（包括周边），在此祝福 UCG 越办越好。

▼levelup 月神侠

因为工作地方不在老家，所以特意回家一趟拍了照片，其他一些随身带的书在我工作的城市的家里，所以是分开来拍摄的。



▼levelup LEONDO

我来了，这个可是重体力活，搬它们真的要出人命了，呵呵……话不多说，上图。不少吧？但是实际上本人还差总第 1 期和第 2 期，目前只差这 2 本，其他的都全都不差。再次申明，这是重体力……



▼levelup 曾峻海

整了些图出来。没想到书有这么多，这么重，就不移到家里来整理了，直接就在仓库里照了。那种前十期的整出重复的竟然有好多本，十期后的重复的就太多了。总三十期放在仓库里竟被鼠辈咬了。好死不死咬在书脊的期数位置上，只好移出位来让大家看清楚些。



掌机王 SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37～43 辑、第 61～67 辑、第 69 辑、第 73～80、84 辑，定价：8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价：25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、5、6、7 辑，定价：16 元。《PSP 专辑》第 3、4 辑，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元。《怪物猎人百科全书》，定价：28.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1～4 期、第 6～12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21-31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 34 期、第 37 期、第 38 期、第 41 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 3～5 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与我们联系。电话：0931-4863066。Email：yxcz@263.net

读者200寄语 xiyangz：高二到大二，男生到男人，一切都在变，惟有我对 UCG 的爱永远不变！UCG，你是最棒的！

互动信箱

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最讨厌的又是哪一个？

2. 在这 200 期里，您最喜欢的封面是哪一个？评价一下吧。（请参考本期赠品海报）

本期大奖 1名



本期特别放送 20名

ACG 精美周边

3B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
广州市海珠区 谭国强

温岭 陈凌达	吉林 何俊彦	北京 刘民甲	哈尔滨 汤文彬
佛山 陈一行	广州 洪 杰	上海 陆 凯	霞浦 谢秉容
惠州 陈之炎	湛江 黎国森	北京 马肇东	广水 余轶凡
广州 邓嘉俊	天津 李 阳	景德镇 宁 浩	北京 张 剑
岑溪 杜烨淦	台州 林 巍	茂名 任卓君	朝阳 赵 冰

近期常见读者问题综述

Q 美编是不是负责画插画的？经常看见美编木仙的画稿呢。

A 插画通常是由特约画师绘制，美编的工作是设计与排版，类似木仙这样对绘制插画有爱且有才的只是个例，呵呵。

Q 给杂志投稿的反映期一般是多久？

A 视文章的篇幅而定，通常是一到两周之内。

Q 小编们通常都是有信必复吗？

A 平信方面我们每期会选择一部分寄明信片回函；至于电邮的回覆数量则比平信更多，欢迎大家随时来 Email 与我们交流沟通，信箱：ucg@ucg.com.cn。

Q 申请杂志编委需要什么条件？

A 1. 经常购买杂志，对 UCG 非常了解；2. 对杂志有独到看法及善于提出改良建议；3. 阅读杂志非常仔细，可以轻松挑出杂志中的 BUG；4. 所在城市可在第一时间拿到新上市的杂志；5. 能够经常上网。以上，有意者可随时发自荐邮件至 ucg@ucg.com.cn。

Q 迷你 DVD 为何有时读取困难？

A 因为目前国内的部分 DVD 光驱与 DVD 播放机与迷你 DVD 尚不兼容，不过从下期开始，我们将引用全新技术将迷你 DVD 打造成兼容所有标准的国际化格式，届时所有的 DVD 播放设备（纵置或部分吸入式光驱除外）均将能够完美读取迷你 DVD，敬请期待！

Q 为何杂志每月的上市时间经常有变动？

A 由于考虑到游戏大作的发售日期及部分新闻事件（如 E3、TGS 等）的第一手报道，我们会审时度势地调整出刊日期，但基本上不会有太大浮动，请放心。

Q 请问 UCG 是在何时创刊的？

A 1998 年 6 月。

Q 现任小编中资历最深的是哪一个？

A Gouki，从 1999 年 12 月 18 日任职至今——这天同时也是他的生日，呵呵。

Q 是不是只有参与互动信箱的问题调查才有机会抽奖？

A 是的，且同时要注意回答完全部问题。

Q 编辑部可以代理购买主机或游戏吗？

A 抱歉，我们杂志社目前尚无此业务。

Q 想要小编的 QQ，以便随时随地咨询问题，好吗？

A 抱歉，编辑部规定上班时间是不能开 QQ 或 MSN 等即时通讯工具的，而且请换个角度来为我们考虑一下，那样一来我们每天基本也就没时间工作了。（笑）

Q 关于抽奖，有什么“必中”建议吗？

A 就一点，把邮政地址写清楚，没了。这么多年来，虽然我们在互动信箱中多次强调过，但在邮政地址清晰有效的依然在来信比例中不超过一半，所以，如果你能做到这基本的一点，那么奖品基本就已经在你鼻尖了。

下期预告！

下期是《游戏机实用技术》201期

新的起点，新的变化！

内文 增加至136页，加页改版双管齐下！

光盘 提升为国际标准工艺生产，兼容性大幅提高！

抽奖 十周年10万元真情回馈，助你圆梦次世代！

中国电视游戏第1刊 游戏机实用技术

下期精彩内容导读



《怪物猎人携带版 2nd G》攻略
《无双大蛇 魔王再临》指南
《生化危机5》最新影像
《横行霸道4》超级特报

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语



◆200期，自己的第185期，一转眼8年过去了，不过8年前第一次迈入编辑部时的情景依然历历在目，那个安静的小院子成为了我和许多同事实现人生梦想的地方。UCG能够发展壮大到现在，要感谢很多人，而最应该感谢的当然就是正在看这本书的读者你们了——你们的支持是我们前进的动力！

Gouki



◎说真的，我一直在为没有订到《游戏机实用技术》5周年特刊感到郁闷无比。然而当时怎么也没想到的是，在杂志迎来10周年之际，我已经能够以编辑的身分写着这期的小编寄语了。不过，这就是人生嘛，正因为有很多想不到的事情会发生，人生才显得精彩。10年，不知道再过10年会变得怎样，但是相信UCG是不会变的，她依然会给读者们带来最棒的内容。在这第一个10年到来的时候，说一声，UCG，10岁生日快乐！

地狱军兵.



UCG第200期，正好也是16的第65期，掐指算一算这将近3年的时间过得还真不是一般的快呀。不过这“200th”依然还只是UCG的开始，我们会继续为大家带来更多的惊喜，更多的快乐，在你们的支持和鼓励下，UCG将会越来越精彩！

16



■人生中总是充满了不可思议的巧合，我和现在的星夜都是UCG第100期的时候来到编辑部的，到本期为止刚好做满了整整100本杂志。四年来的风风雨雨，着实一言难尽。

■第一个见到的编辑是胜负师，第一个工作是制作一期JOJO主题的“动漫园”，第一个制作的特快是《犬夜叉 被诅咒的假面》，第一个负责的攻略是《九怨》，第一个留下深刻印象的读者是天津的马妍，第一个策划制作的特企是“游戏中的冷兵器”……在这100期里，我有着太多太多的第一个，无一不是记忆犹新。

■在这100期里，我总共制作了9期“游戏动漫园”，8个“特快专递”，7个“攻略透解”，38篇“特别企划”，15篇“特稿”，69回“读编往来(互动信箱)”，66个黄金眼，5段光盘影像内容……我不知道在下一个100期里能否在工作成绩上超越自己，但至少在这100期的职业生涯里，我过得非常充实，也非常快乐。

■感谢200期来一路支持UCG的读者朋友们，感谢200期来努力奋斗在第一线的新老同事，感谢200期来将我们紧密联系在一起的游戏艺术——在这个庆典驿站里，D·S谨在此向所有人献上真诚的致谢与祝福。

D·S



去年年底，UCG举行了一场辞旧迎新会。会上有一位刚刚加入半年的新人在现场致词时说的一句令我记忆犹新，他说：“来到UCG的这半年时间，是我人生中最幸福的半年时间。”此刻我在书写这段寄语时，我首先想起来的就是这句话。

我是在《游戏机实用技术》改为半月刊的时候加入的，这七年时间里发生了太多足以令我终生难忘的事情。不过以玩家角度来回忆这七年时光，似乎只是把当时的DC换成了最新的PS3和Wii。这个发现同样让我感叹不已。

200期和十年只是一个象征，在游戏历史的乐谱上只是两个小小的音符，我们期待着为大家演奏出更美好的旋律！

纱迦

读者200寄语 永远の意神：买UCG已经成了我的习惯，UCG陪我走过了初中、高中，在以后的日子里UCG还要陪我走下去。因为UCG把我带进了TVGAME的世界，让我领略到了游戏的魅力。最后，祝UCG越办越强大，力挺UCG到底！



仔细想想才发现，自己在UCG竟然亲身经历了一百多期的制作，而时间跨度也已经达到了将近五年。以洛克人为封面的100期特企制作还历历在目，而一转眼就已经迎来了200期的纪念。时间真是个可怕的东西，希望300期也快点到来吧！

卡洛



200期是一个新的起点，在未来的十年甚至一百年里，UCG还会一如既往地陪伴中国玩家一起成长、变化。毛主席说一万年太久，只争朝夕；下一个200期也太久，我们只争今天每一本书的质量。

表坦

晴天



到4月1日为止就是自己加入UCG大家庭两年的时间了，看着桌上149～199期的杂志，感觉自己能够陪伴UCG度过200期的1/4，是如此的幸运与感动。从自己参与制作第一期杂志开始，每一次都是学习与更新自己的过程，200期以后也是如此，最后很俗套地说一句"UCG200期生日快乐"，因为有的感情是难以用语言来表达的，就像自己对这个大家庭里所有人的爱一样^_^

当UCG跨入200期的时候，我们翻出了过去很多期老杂志。这时再翻看这些老杂志，我已经不再把它们当成是游戏书籍，它们更像是一本本日记，会勾起沉睡在我心底的许许多多的回忆。我们用热情、用汗水、用真挚的心态书写了过去好多期UCG。我们从玩家的角度出发，写出了自己的所思所想，现在回味起来这种感觉实在太美好了，淳朴得让我自己都有些感动。虽然当时整个编辑部只有一台25寸的松下彩电，不过大家围绕在它旁边度过的一次次痛快的夜晚，让我感觉到的是作为一名游戏杂志编辑才能享受到的独特的幸福。我多么希望这种淳朴的感觉一直伴随着UCG，永远让这种强烈的游戏氛围在编辑部萦绕。



Ace飞行员



每一个在节日寄来要求中奖贺卡的读者；每一个在"读编"和小编们聊天调侃的读者；每一个给我们提出各种奇思妙想的古怪建议的读者；每一个执着地把砖拍到小编脑袋上的读者，每一个给我们寄来各种有趣图片的读者；每一个分享自己幸福生活的读者；每一个曾经买过UCG的读者，200期是属于你们的，这么久以来，谢谢你们的支持。

阿婷♡



十年耕耘，你我陪伴一路走来；两百成就，我爱我家再接再厉！

多也形

2003年6月，我才刚加入UCG不到一年，恰逢杂志五周年庆，而转眼间已是十周年庆了。现在想想，能够亲历这样两个代表着一本杂志从发展到坚持，从成功到辉煌的时间点，真是非常幸运。而能将青春中宝贵的六年时间投入到自己喜爱的事业中，了解什么是充实与收获，无疑让我觉得更加幸运。希望幸运能属于所有的读者朋友，属于所有热爱游戏，并懂得游戏价值的人。



雅勇师

★刚来UCG时刚好赶上第100期兼五周年特辑，一眨眼就到了200期，碰巧赶上十周年，可以说是真真正正地陪着UCG走过了一半的路程。前段时间阿迪归来与大家小聚了一番，他说：这么多人中就你一点没变，从开始到现在完全一个样。在我看来，大家都没变，这里更像一个象牙塔，远离复杂的社会，大家都在简单地做人，心态永远年轻，也许这是所有喜欢游戏的人共有的特点。下一个200期，让我们继续——努力工作拼命玩！





200期是一段回忆，200期是一篇童话。昨天，我们为了一句口号集结在这里。今天，播撒出去的欢乐种子变成了我们的收获。

炎骑士



●200是单纯的数字，但是当它出现在一本杂志的期刊数上，更多的代表着怀念与祝福。

●能够在这个集体中度过杂志200期，实在是我的荣幸。一屋子人分食一块大蛋糕的景象很壮观，无奈蛋糕实在太大，众多"战斗力"超群的小编面对着蛋糕纷纷败下阵来，这阵子估计许多人会"闻蛋糕丧胆"。

火云

读者200寄语 kousa：在这个值得纪念的时候，"谢谢"已经无法表达出我对她的爱，但是当语言变得苍白的时候剩下的是心中的这份情。十年买书不曾断，UCG带给我的不仅仅是"技术"，还有快乐。为什么买她？只因为这份可以让我获得快乐的因子。

levelup.cn 游戏城寨

levelup.cn，生日快乐

今年的三月实在是太热闹了，在UCG十周年及两百期时，LU的众网友们也一同迎来了建站三周年的庆典，就在3月26日，levelup三岁了！三年的时间里，LU由一个小论坛发展到现在汇集游戏新闻、攻略、动漫、娱乐休闲等各种内容，注册会员达三十万人以上的综合网站，这里有工作人员的不懈努力，但更离不开众多网友的支持与关怀。三年中，我们在levelup相知相识，嬉笑怒骂皆在LU。就如论坛管理员方寸所说：也许有些人因为学业、工作或其他原因暂时离开了这里，留下了回忆；又也许再过三年、十年、三十年，我们还能够在这里相聚。

主持人：玛鲁斯

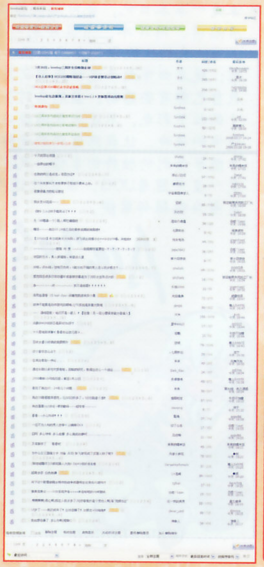


levelup.cn三周年网友贺词

神之炼金术师 登录，报道，秀注册日期（2005-3-26），Over。

洛夕颜 这里很自由，不用拘束，想到什么就能说什么，高兴的事能与大家分享，不开心的事说出来发泄一下也好，很快就习惯地融入这个气氛中了。

古梓 三岁了，不知不觉来到LU已经快两年。生命真的是需要回首的，因为在拼命追逐名利的时候，只有过去的日子是值得回味欣赏的。对于这将近两年的LU论坛时光，我觉得自己的投入是值得的。天下玩友是一家，没有距离没有隔阂，喜欢着同样的游戏，讨论着同样的话题，分享着同样的酸甜苦辣，这就已经够了。在这里，我们见证着许多老朋友的离去，又迎接着许多新朋友的到来，LU永远不缺乏生命力，正是如此，LU才让我那么的不舍得。只希望，在十年、二十年之后，这里还依旧充满活力，只希望到那时候，我还能乐此不疲地在这里逗留。LU，生日快乐。



狩猎者

嗯？ levelup ？
这里有过欢喜悲伤
有过共同奋斗
有过嬉笑怒骂
水如潮水
是 levelup 的春天
像春天般的露水
无尽的滋润着
上 leveup 幸福的生活
看游戏城寨孩子的笑靥

但问
读《游戏城寨》的孩子们
你们为何如此幸福
你们为何如此快乐
levelup 啊
为何如此生机勃勃
levelup 啊
为何如此欣欣向荣

我想答案应该是
leveup 在我们心里
《游戏城寨》在我们心里
因为我们的历史
因为我们的努力
因为我们的希望

drsa 第三个年头，第三个生日，第三个足印，第三度飞跃。虽然我的注册ID将我在LU的诞生日烙印在了2007年的岁末，但是我的游戏生命却早已成熟、坚强；虽然我的游戏水平在LU的仓海中有如一粟，但是我的游戏热情却从未彷徨、动摇。朋友总说玩游戏是我一生最大的爱好，其实我却更想将她当做一生同行的挚友；同事总笑泡LU是我一天最重要的需求，其实我却更想将其比作一朝欣赏的景色。如今LU已经历了三年的淬炼，想必你我的付出与收获都是她终成大器的火花，看，那一点一点，已经连成绚烂的一片。3这个数字对于LU是有着特殊意义的符号，她代表着从无到有、从稚嫩到成熟、从屈居一隅到傲然天下的一段恰到好处的时间与经历。LU，生日快乐。

AS 三周年感想：我居然还在。

迷茫的幽灵 3月26日，我和老婆登记注册的日子！果然这天是黄道吉日啊！

LU声优组CLOVER VOICE三周年特别礼物

—— 同帖的你 ——

填词：hopy
作曲：高晓松
演唱：飞鹰健、琉库、墨鹊

明天你是否会想起	你从前总是很小心
猪笼里川流不息	问我贴图键在哪里
明天你是否还惦记	你也曾无意中说起
水楼里不堪拥挤	喜欢和我在一起
斑竹们都已想不起	那时候论坛常打不开
午饭时灌水的你	刷帖永远都太慢
我也是偶然翻老帖	你总说水民一家永不分离
才想起下潜的你	转眼就各奔东西
谁记得熬夜顶楼的你	谁遇到熬夜潜水的你
谁安慰黑屋的你	谁安慰禁言的你
谁把你的长帖顶起	谁看了我给你发的短信
谁给你加的置顶	谁丢在回收站里

（这首歌收录在《游戏城寨》总第41期的CD中，欢迎收听）

田鸡王 LU已经三周年吗？LU已经三周年了。

05年6月注册/10月开始常驻；

06年6月3万贴达成/11月见习猪笼城寨版主；

07年1月版主转正；

08年1月辞职后淡出。

我并非LU最早的那批元老级会员，但这不影响我成为LU最忠实和坚定的拥护者。（好吧加上之一）

打开网络，无论时间长短，即使已经淡出的现在，LU依然是我每天必去的地方，

登陆QQ，四分之三的好友都来自LU，每晚每晚，N个群里必然有和LU相关的话题，

尽管很多潜水的朋友口口声声的表示已经不关心LU了，但是我知道他们从未真正离开。

三年从未间断，三年依然有爱，慢慢地，我发现自己感情上已经离不开这里了。

感谢在LU上认识的所有朋友，三年来你们给予我的欢乐和感动远远超过我最大的期待；

感谢LU所有台前幕后的工作人员，三年来是你们为大家提供了这样一个优秀的互动平台，即使论坛还有这样或那样的不足，但不可否认的是每一天它都在进步；

感谢LU本身，三年来你已经成功的蜕变为一只美丽火鸟，光焰万丈，吸引并守护着热爱你的人们，新老会员在不断交替，变化的是一个个ID，不变的是永远关注你的心。

然后……

让我们一起等待下一个三年、下两个三年，以及今后许多个三年的到来，届时LU究竟会有怎样的发展和壮大呢？我开心的期待着。

levelup，三周岁生日快乐。

★LU三周年：在过去的三年里，我们和大家一起创造了今天的游戏城寨——每天超过40万人次浏览全球最快的中文游戏新闻；32.6万注册会员疯狂制造了940万张帖子，数据库容量9010MB；超过2400个游戏专题，涵盖次世代和前世代家用机、掌机几乎全部知名游戏。天下聚会已在全国各地拥有超过18个地区的联盟团体，举办了超过100场玩家聚会……这是我们梦想的开始。明天，我们将继续携手数十万会员，一起把游戏城寨打造成游戏者的家园。

★今天印象比较深的是一句社长的宝训（^-^）：一点一滴的小事构建成了别人对我们的印象，如果我们自己做得不好，就不要怪罪别人。



LU三周年贺图



作者：李珍珠

城寨快报

电击绘流·战神祭

电击绘流第三次大型ACG同人绘展（第一次的圣诞节贺图，第二次的《鬼泣4》参拜图），而当奎托斯大爷展现在小P上的那一刻，我们再次拿起画笔，挥洒笔墨来了！

楼主：李珍珠



作者：woxiljj
感性版奎托斯


作者：没有爱de季节
涂鸦很不错哦


作者：☆DevilMayCry☆
魄力十足！


作者：Bt奇男
女神瑞亚


作者：ST
GAME OVER画面

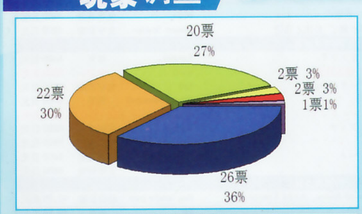

作者：修女
一张黑白稿


作者：NATAKU123
LOLI版奎托斯

预告：3月27日，《怪物猎人 携带版 2nd G》发售之时，又将是"电击绘流"出动之日！最新一轮的"MH同人祭"即将展开，各位敬请期待！

中国玩家调查 你对NDS《忍者龙剑传 龙剑》的哪方面的表现最满意？

共有73人参加 主持人：光年



选项	比例	票数
游戏的画面表现	36%	26
游戏的配乐和音效	3%	2
游戏的动作操作	30%	22
游戏的故事剧情	1%	1
其他方面	3%	2
没有特别突出的，综合素质不错	27%	20

《忍者龙剑传 龙剑》是继《战神 奥林匹斯之链》之后掌机平台上又一款让玩家们非常关注的作品。两款游戏都有家用机平台的作品珠玉在前，自然玩家们对他们的掌机新作预期也较高。PSP版《战神》基本继承了家用机的玩法，但这次的NDS《忍龙》却另辟蹊径，尝试了全程触控操作的新路，风险也着实不小。游戏已经在3月20日上市，那么这次玩家们对游戏的表现评价如何呢？

游戏城寨（levelup.cn）从3月23日开始对这款游戏进行了投票调查。截至发稿时止，已经有73名玩家参与了调查。在所给出的6个选项中，最多的玩家选择了"对游戏的画面表现"最满意，他们占到了目前总投票数的36%。这次《忍龙》采用了3D人物配合静态背景的方式制作，这样的游戏画面再加上精美的漫画式过场，的确算的上是NDS到目前为止的顶级画面了。

紧随其后，有30%的玩家表示游戏的动作操作是他们最满意的地方。尽管网上玩家们对这次触控操作的表现莫衷一是。但可以看出还是有相当一部分玩家乐于接受这次的革新。尽管采用了触控笔来控制主角隼龙，但游戏的节奏依然很快，保持了动作游戏的爽快感。

排在第三位的占总数27%的玩家表示，这次的《忍龙》对他们来说没有特别突出的要素，但整个游戏的综合素质不错。最后，还分别有3%和1%玩家表示对游戏的音乐和剧情最满意。总的来说，这次的《忍者龙剑传 龙剑》已经充分的挖掘了NDS的表现能力，制作组也用心的设计了新颖的游戏操作程序，应该算是忍者小组的一次诚意之作。

想参与投票或是查看更多调查结果，请关注游戏城寨首页或是直接查看 http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 3 月 25 日～2008 年 6 月 19 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年3月20日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	706.48元人民币
100日元	7.09元人民币
100欧元	1107.12元人民币
100港币	90.88元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

3月底最引人瞩目的游戏无疑就是PSP的《MHP2G》了，这款在国内拥有超高人气度的游戏势必再次掀起一阵狩猎风潮。进入4月后虽然游戏的数量不及3月，但是在软件阵容的分量上可丝毫不输给3月。延期半年的《横行霸道Ⅳ》、《战场的女武神》与增加了众多要素的《无双大蛇 魔王再临》和《马里奥赛车Wii》，足够玩家美美地度过4月。

03.25 维京战神 神宫之战

多机种 动作 ■SEGA ■59.99 美元 ■对应机种为PS3、X360 17岁以上玩家对应 推荐度 B

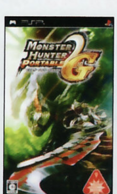


本作是由PS2游戏《斯巴达 全面战争》的开发商Creative Assembly开发完成，这是一款以北欧海盗文化为主题的游戏作品。在游戏名中出现的"神宫(Asgard)"指的是北欧神话中众神所居住的宫殿，而神宫之战则暗示的是传说中的善恶大对决或世界终结之日。游戏的原创剧本由《天剑》的编剧完成，游戏里的维京世界由三大岛组成，其中每个岛屿都将超过一平方公里。在每个岛上玩家都将经历完全不同的任务，除此之外还有大量的支线任务可以进行。



03.27 怪物猎人 携带版 2nd G

PSP 动作 ■Capcom ■4800 日元 ■对应 Wi-Fi 无线联机功能 15岁以上玩家对应 推荐度 S



对于这款姗姗来迟的"G"，我们完全可以用《怪物猎人P2 猛兽传》来言简意赅地概括之。新增的怪物及亚种、新地图、新武器、新防具、新系统……仿佛在一夜之间，我们的猎人世界骤然扩疆了将近一倍。在多人联机狩猎乐趣得到大幅扩充的同时，我们还可以在村长任务里与自己培育的猎人猫共同执行任务，从而彻底给孤独的单机时代画上了休止符。总之，无论你是征战猎人世界多年的老鸟，还是初入猎人村庄的新手，都可以将本作视为一个新的起点。猎人们，赶快磨亮你们的利刃吧！



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 3 月					
25 日	宇宙战争 地球突袭战	Universe at War: Earth Assault	SEGA	即时战略	59.99 美元
25 日	暗之领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99 美元
25 日	维京战神 神宫之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99 美元
2008 年 4 月					
8 日	最高指挥官	Supreme Commander	Aspyr	即时战略	59.99 美元
21 日	NBA 明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99 美元
29 日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99 美元
2008 年 5 月					
1 日	唐・金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	59.99 美元
2 日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	59.99 美元
13 日	战锤 进军战场	Warhammer: Battle March	NBGI	即时战略	59.99 美元
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99 美元
19 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
19 日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99 美元
27 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
27 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
28 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
29 日	失落的星球 殖民地	Lost Planet Colonies	Capcom	动作射击	6290 日元
2008 年 6 月					
2 日	虚幻竞技场III	Unreal Tournament III	Midway	主视角射击	59.99 美元
3 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	59.99 美元
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
3 日	忍者龙剑传 II	Ninja Gaiden II	Microsoft	动作	59.99 美元
3 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
10 日	命令与征服 3 凯恩之怒	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	EA	即时战略	39.99 美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 3 月					
25 日	暗之领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99 美元
25 日	维京战神 神宫之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99 美元
2008 年 4 月					
1 日	职棒魂 5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	7980 日元
15 日	GT 赛车 5 序章版	Gran Turismo 5 Prologue	SCEA	竞速	39.99 美元
21 日	NBA 明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99 美元
24 日	战场的女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	7980 日元
29 日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99 美元
2008 年 5 月					
2 日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
13 日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99 美元
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	59.99 美元
19 日	上旋高手 3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99 美元
19 日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99 美元
20 日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99 美元
27 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99 美元
27 日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99 美元
28 日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99 美元
2008 年 6 月					
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	59.99 美元
3 日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	59.99 美元
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	59.99 美元
5 日	龙珠 Z 界限突破	ドラゴンボールZ BURST LIMIT	NBGI	格斗	6800 日元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	59.99 美元
12 日	潜龙谍影 4 爱国者之枪	メタルギアソリッド4	Konami	动作	8800 日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 3 月					
25 日	暗夜杀机 余波	Obscure: The Aftermath	Ignition Entertainment	动作冒险	美版未定
26 日	信长的野望 Online 争霸之章	信长の野望 Online 争霸の章	Koei	网络角色扮演	6800 日元
27 日	罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	Arc System Works	格斗	5800 日元
27 日	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	文字冒险	4800 日元
27 日	你是主人我是仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	Minato Station	文字冒险	6800 日元
2008 年 4 月					
1 日	职棒魂 5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	6980 日元
3 日	无双大蛇 魔王再临	无双 OROCHI 魔王再临	Koei	动作	6800 日元
10 日	秘境方舟	プリズム・アーク Awake	5pb.	文字冒险	6800 日元
10 日	大奥记	大奥记	Global A Entertainment	策略	5800 日元
10 日	日升战役	バトル オブ サンライズ	Sunrise Interactive	策略角色扮演	7800 日元
17 日	校园争夺战	ほしがりエンプーサ	Takuyo	模拟养成	6800 日元
24 日	蓝白奇缘	アオイシロ	Success	文字冒险	6800 日元
24 日	高贵之花	エーデルブルーメ	Idea Factory	文字冒险	6800 日元
24 日	H2O PLUS	H2O プラス	角川书店	文字冒险	6800 日元
2008 年 5 月					
15 日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99 美元
19 日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	49.99 美元
27 日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99 美元
29 日	玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	GUST	角色扮演	6800 日元
29 日	恋爱学院 II P.S.	D.C. II P.S.	角川书店	文字冒险	7980 日元
2008 年 6 月					
3 日	鬼屋魔影 5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	美版未定
3 日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99 美元
3 日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99 美元
10 日	云斯顿赛车 09	NASCAR 09	EA	竞速	49.99 美元
17 日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

读者200寄语 土御门郁子：在那个青葱岁月之时，炎炎的夏日，我在街角的书摊上邂逅了你。与你一起轻声哼唱，度过了无数个不眠的夜晚，携手走过了一个又一个的春夏秋冬。长久以来，一直想对你说声——谢谢！愿，UCG能够永远地走下去，带给人们更多的欢声笑语。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
27日	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル2nd G	Capcom	动作	6800日元
预定	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
2008年4月					
2日	星之海洋 二度进化	Star Ocean: The Second Evolution	Square Enix	角色扮演	4800日元
10日	数字游戏10000问	ナンプレ10000问	Success	益智	2800日元
24日	魔唤精灵 携带版	ヴァンテージマスターポータブル	日本Falcom	角色扮演	4800日元
24日	实况棒球 携带版3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	Konami	体育	4980日元
24日	全民地图3	みんなの地图3	Zenrin	实用软件	5800日元
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	59.99美元
19日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	39.99美元
29日	秋之回忆	Memories Off	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	秋之回忆2	Memories Off 2nd	CyberFront	文字冒险	6800日元
29日	瓦尔哈拉骑士2	ヴァルハラナイツ2	Marvelous	角色扮演	4800日元
2008年6月					
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
19日	超级机器人大战A 携带版	スーパーロボット大战A ポータブル	Banpresto	策略角色扮演	6300日元

Wii

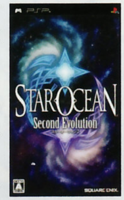
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
25日	紧急救援	Emergency Mayhem	Warner Bros.	动作	39.99美元
25日	暗夜杀机 余波	Obscure: The Aftermath	Ignition Entertainment	动作冒险	美版未定
25日	小国王与约束之国 FFCC	小さな王様と約束の国 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	Square Enix	模拟经营	下载
25日	口袋妖怪农场	みんなのポケモン牧场	Nintedo	模拟经营	下载
27日	职业家庭棒球场	プロ野球 ファミリースタジアム	NBGI	体育	日版未定
2008年4月					
10日	马里奥赛车 Wii	マリオカート Wii	Nintendo	竞速	5800日元
15日	大神	Okami	Cpacom	动作	39.99美元
15日	狂野大陆 远征非洲	Wild Earth: African Safari	Majesco Games	模拟经营	美版未定
21日	乐队战争	Battle of the Bands	THQ	音乐	49.99美元
24日	扫除战队 清洁卫士	お扫除战队くりーんきーぱー	Idea Factory	文字冒险	6800日元
2008年5月					
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
6日	轰隆魔块	Boom Blox	EA	益智	美版未定
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	49.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
29日	家庭训练机	ファミリートレーナー	NBGI	体育	6800日元
29日	生化危机0	Biohazard 0	Capcom	动作冒险	3990日元
2008年6月					
3日	鬼屋魔影5	Alone in the Dark	Atari	动作冒险	美版未定
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	49.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	49.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
27日	机动战士高达00	机动战士ガンダム00	NBGI	动作	4980日元
27日	铁道讲座 JR篇	铁道ゼミナール JR篇	Taito	益智	4800日元
2008年4月					
3日	名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	NBGI	益智	4800日元
10日	棋灵少女	しおんの王	每日Communications	桌面	4800日元
10日	麻雀指导DS	麻雀ナビDS	每日Communications	桌面	4800日元
17日	益智同伴DS 填字游戏同伴	パズルメイトDS クロスワードメイト	Compile Heart	益智	3800日元
17日	益智同伴DS 绘画拼图同伴	パズルメイトDS お绘かきメイト	Compile Heart	益智	3800日元
17日	益智同伴DS 数字游戏同伴	パズルメイトDS ナンプレメイト	Compile Heart	益智	3800日元
24日	梦猫DS	梦ねこDS	SEGA	模拟养成	4800日元
24日	召唤之夜	サモンナイト	Banpresto	策略角色扮演	4800日元
24日	侦探 神宫寺三郎DS 不灭之心	侦探 神宫寺三郎DS きえないこころ	Arc System Works	文字冒险	3800日元
24日	太鼓之达人DS 7岛大冒险	めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	音乐	4800日元
24日	火影忍者 疾风传 忍列传II	NARUTO－ナルト－疾风传 忍列传II	Takaratomy	格斗	4800日元
29日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
2008年5月					
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
2日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	39.99美元
15日	光辉圣约2 意志	ルミナスアーク2 ウィル	Marvelous	角色扮演	4800日元
15日	纳尼亚传奇 凯斯宾王子	The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Disney Interactive Studios	动作冒险	39.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
22日	绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元
2008年6月					
3日	乐高夺宝奇兵	Lego Indiana Jones: The Original Adventures	LucasArts	动作	39.99美元
3日	文明革命	Sid Meier's Civilization Revolution	2K Games	策略	39.99美元
3日	神奇绿巨人	The Incredible Hulk	SEGA	动作	39.99美元
17日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定

04.02 星之海洋 二度进化

PSP 角色扮演 | Square Enix | 4800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



经过了一代的重制后，系列的第二部作品即将与玩家见面。本作是2005年3月3日发售的PS游戏《星之海洋 第二故事》的重制版，同一代的重制版相同，本作依然重新设计了全新的角色形象，并追加了可操作的新角色。除了聘请声优将游戏全程音化之外，游戏还追加了大量的过场动画。与原作相比，游戏的PA系统也做出了调整。除了保留双主角的设定之外，游戏会加强大受好评的PA系统，并且还在对话时加入了重新绘制的人物表情，将本已十分出色的剧情表现得更加真实生动。



04.03 无双大蛇 魔王再临

PS2 动作 | Koei | 6800日元 | 对应机种为PS3、X360 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A



本作实为《无双大蛇》的续作。游戏保留了前作的79名角色，又增加了来自《战国无双2 猛将传》的5名角色，就连女娲、伏羲、孙悟空、源义经、平赖朝这些非三国非战国时代的角色也一并乱入，而且官方声称还有新角色！有这么多角色加入，本作的耐玩度简直可以用可怕来形容！而游戏的系统也有很大变化，新增系统武器炼成能让玩家拥有更强的武器，由此带来的改变目前还不得而知。不过新增的援护攻击和合体技已经让我们兴奋不已，而且特定组合还能使用特殊的合体技！



04.10 马里奥赛车 Wii

Wii 竞速 | Nintendo | 5800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A



相比系列前作，这款游戏的最大亮点之处就在于运用Wii遥控器的独特操纵方式来模拟赛车的方向盘，如果再配合官方推出的Wii方向盘控制器框体，那么，游戏的驾驶乐趣还会更上一个台阶。此外，新的游戏中还加入了以往不曾有的摩托车，具有高速特性的摩托车无疑对玩家的操作要求更高，能够在同一场比赛中与对手以不同的赛车种类进行比赛，这一点着实值得期待。新增的网络对战模式还允许多达12名角色同场竞技，最终比赛成绩甚至可以进行全球排名。火爆逗趣的喧闹赛事就在四月，千万别错过！



读者200寄语 PaytonLow：希望UCG能秉着"专业"、"客观"、"创新"这几个核心精神成为中国玩家们的"心灵支柱"吧！

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



胜负师

爱情友情提示

胜负师发表于 2008.4B(总第200期)

· 写在前面 ·

FOREWORD

这里要先解释一下稍稍有些"标题党"的标题，其含义不是"关于爱情的友情提示"，而是"关于爱情和友情的提示"。记得自己还在主持问题小卖部时，常有读者发问，"为什么玩家要找个女朋友就这么难？""为什么自己和朋友之间总会闹矛盾？"什么的，搞得自己像"知心姐姐"一样。当然，这样的问题比起游戏中的疑难杂症更难回答，因为并没有所谓的标准答案。以下是我自己对爱情与友情的一些看法和经验之谈，这是人类几千年来探究的永恒话题，其中的言论当然不可能符合所有人的人生观、价值观，权作参考。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

一路走，一路想

地狱伞兵发表于2008.4A(总第199期)

游戏，玩得痛快就好

炎骑士发表于2007.3B(总第198期)

PLAY BEYOND

多边形发表于2008.2B · 3A(总第196 · 197期)

青春的有效利用率

玛娜发表于2008.1B(总第194期)

玩家恋爱中的六大忌

这个话题是最近想到的，因为自己又一次因为玩游戏惹胜嫂生气了。胜嫂已然成为了"胜嫂"，所以生气顶多是对我不理不睬。只要我稍微哄一哄，等她气头过了，也就罢了。但对于很多还处在恋爱中的朋友来说，如果不注意处理好恋人与游戏之间的关系，那么那些游人小说里的女友不顾劝阻，毅然离你而去的情节就有可能一再重演。宅男得一红颜不易，还望小心呵护。

第一忌：在玩游戏时不认真听她说话

不认真听别人说话是很不礼貌的行为，也是女孩子十分忌讳的。所以女友如果有话对你说，请立即按暂停键，放下手柄，说完以后再接着玩儿。要是"啊咦呜哎喔"地敷衍，那激怒女友是再所难免的。另外，女性玩家也注意一下，这一条对男友同样适用。

第二忌：因为玩游戏而让她等待

一般来说，女孩子在等人方面是没什么耐心的。比如说到吃饭逛街的时间了，你却还在玩游戏。她说："行了，快走吧！"而你的反应是"打完这关/打死这个BOSS/找到存盘点"就走，那十有八九你打完不这关/打不死BOSS/没有找到存盘点就被她关了电源。要是她甩门而出，到那个时候，你还不是得乖乖关电源追上去？所以，这种时候千万别挣扎，说走就走，回来再把那关重打一次就行了，不会有太大损失。如果实在是打了几个小时没存档，那就按暂停把主机电源开着，把电视电源关掉，回来接着玩儿就是了。游戏就如同人生中的各种机遇，你永远不会知道下一个存档点在哪里。

第三忌：聊天时尽说一些她听不懂的游戏话题

如果你和朋友们吃饭聊天时光说她听不懂的游戏话题，那么等一会儿二人世界的时候可就有你受了。千万不要在冷落了身边的那位，要是这种场面上没有别的女孩子可以陪自己的女朋友聊天的，那么可以在游戏话题中插播一些明星八卦、影视、朋友的恋爱进展之类的内容，女生比较喜欢听这些，而且你的朋友们也不会觉得着类话题无趣。

第四忌：向她极力兜售自己的游戏观

要是你的恋人也玩游戏，哪怕只是玩一点点，那么可以说这是件幸事。此时千万不要得意忘形，把自己的喜好强加到恋人的头上。一般的女孩子是不会喜欢《光环》、《WE》、《GTA》什么的，她让你玩就不错了，你还要逼她和你一起玩，那就等着自讨苦吃吧！另外，千万不要以为女孩子只玩《找碴》、《泡泡龙》之类的游戏，太自以为是的话，就会被认为是侮辱了她的人格，也侮辱了她的智商，到时可能结果会更悲惨。据我观察，女性玩家一般都喜欢恐怖悬疑题材的游戏，角色美形或可爱的游戏当然也有不少支持者，反而剧情感人的角色扮演游戏倒是不一定的。

第五忌：冷战时当着她的面玩游戏

小俩口吵架很平常，这时候男孩子应该大度一些，主动一些，哄一哄劝一劝。如双方出现冷战局面，你也应该含情脉脉地望着她，然后说一些你们过去甜蜜难忘的经历，这样就算女孩子不开口，那心也会慢慢软下来。要是这个时候，你拿起手柄……哼哼，知道什么是火上浇油吗？

终极大忌：一道选择题给出错误的答案

最后一点，也是最重要的一点。以上错误犯过的次数累积到一定程度，女友的怒槽就会MAX，此时超杀发动："我和游戏之间你到底爱哪个？"这个问题的答案看似有两个，其实不止两个。即便你回答是"爱你！"只要稍有迟疑和动摇，那么也将造成严重后果。如果一时冲动或自认为幽默地回答："当然是游戏，它是我的第二生命！"那完了，看来你命犯天煞孤星，注定还要孤独一阵子。最佳答案当然是斩钉截铁、毫不延迟地回答"ONLY YOU！"就算是谎话也一定要这么说。

好了，估计有人会说"这些道理我都懂，你老胜是站着说话不腰疼"。可别这么讲，这些道理单独拿出来可能人人都明白，但是就算像我这样经常提醒自己的人，六条里也犯过五条，而且不止一次。以上都是经验教训的总结，可谓前车之鉴啊！



■胜嫂和我的朋友正在玩《铁拳》

无解的择友第一定律

在恋爱时期，两人聊天时免不了会"想当年"。我和胜嫂也不例外，而聊的最多的还是过去的朋友。

说实在的，因为我们都身处异乡，一些老朋友老同学早已经不再联络，就算偶有联络，结婚的结婚，同居的同居，甚至有同学的小孩都会背唐诗了，大伙都过起了小日子，哪还有顾得了那么多？至于新朋友……两点一线的生活，认识的人就这么丁点儿，自然也就很少结交了。

胜嫂说，她刚离开家时爸妈曾反复叮嘱，出门在外不要误交损友，"要交朋友也一定要交比自己混得好的"。这句话怎么听着这么耳熟？细想一下，五年前我妈送我去机场时也曾说过相同的话。这难道就是传说中的"择友第一定律"？

"比自己混得好的朋友有条件在你遇到困难时帮你一把，而比自己混得差的朋友只会在落迫时寻求你的帮助，增加你的麻烦。"择友定律的成立基础听上去很完美，不过如果每个人都遵循这条定理，那结果会是怎么样的呢？

我们可以假设一下，在某一个生活圈子里有十个人，混得最好的我们称他为1号，混得最差的就是10号，他们每个人都严格遵守择友第一定律。那么1号以上没有比他混得更好的人，余下的都比他差，都不符合定律的要求，所以他没有朋友；2号不会找3号以下的人做朋友，他惟一的选择是1号，但因为他比1号差，遭到了1号的拒绝，所以2号也没有朋友；3号不会考虑4号以下的人，但找1号和2号时同样热脸贴了冷屁股……以此类推，10号以上没有比他更糟糕的倒霉蛋，前9个人都不会把他当朋友。最终得出的结论是：所有人都没有朋友，他们只能孤独地生活。

这是一条多么可怕的定律啊！

人们总说自私、冷漠成了现代人的通病。是啊，当人们连选择朋友都带着目的性，那如何改变所谓的"世态炎凉，人心不古"呢？从这一层来说，"玩友"的友情更显纯洁，因为那是因游戏所结下的缘分，并没有包括过多的功利目的。所以，还请珍惜这样的友谊，珍视身边的玩友。

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：爱情友情提示

【2008－3－21 10:07:45 By：地狱伞兵】

不知道面对一个已经全机种制霸的小姑娘时，我是该使用以上招式还是被使用以上招式？到时请胜负师再指点几招。

RE：爱情友情提示

【2008－3－21 10:08:12 By：Gouki】

嗯，我和胜负师一样。六条军规我犯过前五条，能够生还的确是奇迹啊！我要感谢XXTV，感谢女友，感谢我的家人……

RE：爱情友情提示

【2008－3－21 10:08:23 By：玛娜】

其实据我的观察，很严峻的问题在于，现在男性玩家最大的问题不是和女友的相处，而是没有可犯错的对象。所以说，有机会犯以上各条错误的人都是成功人士－_,－

读者200寄语 madnorika：每一期都能给我们带来惊喜，这是UCG不变的精神。

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354